

SNK

Illustrations

ス・エヌ・ケイ イラスト作品集

JK 1996



VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST MOOK Vol.39

SNK ILLUSTRATIONS

2,000 YEN

All Graphical Works Of
The SNK Design Room

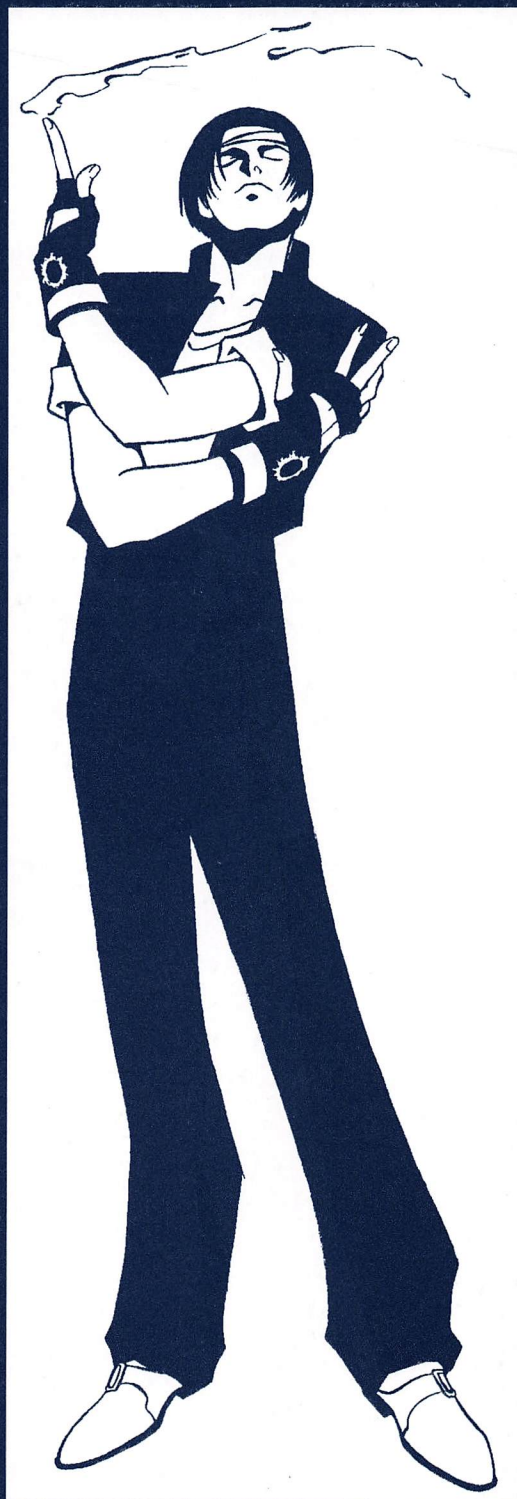
SNK ILLUSTRATIONS

SNK Illustrations

©SNK 1995

VIDEO GAME MAGAZINE

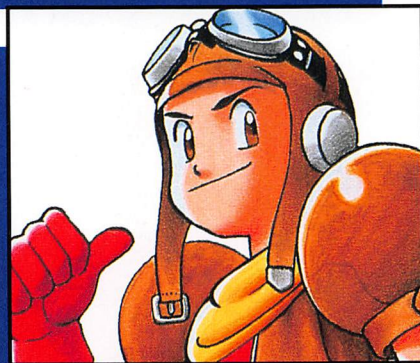
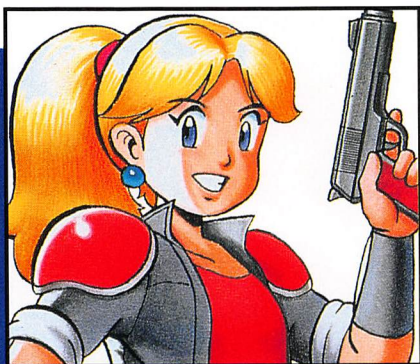
GAMEST MOOK Vol.39



All Graphical Works Of
The SNK Design Room

**エス・エヌ・ケイ
イラストレーションズ**

SNK



ごあいさつ

もうご存じの方も多いでしょうが、SNKの広告やポスターでおなじみのイメージイラストやキャラクターイラストは、社内のデザイン課に所属するイラストレーター達が描いています。商品としてのゲームのイメージや開発者を含めたメーカー側のメッセージなどを正確にユーザーに伝える、というゲームメーカーにとってはとても大事な仕事に、彼等は日夜果敢に挑戦し続けているのです。この『SNKイラストレーション』で、そんなイラストレーター達のプロフェッショナルでハイクオリティな仕事ぶりに触れ、彼等の日々の苦労やゲームに対する深い愛を少しでも感じていただければ、大変うれしく思います。そして、この本を見て、『SNKが好きだ!』とか、『ますます好きになった!』なんて人が増えたなら、もう言うことはありません。

最後になりましたが、この様な素晴らしいイラスト集の刊行にあたった新声社（とくに数々の無理にお応え下さった編集スタッフの皆様）並びに関係者の皆様に心より厚くお礼を申し上げます。また、よき指導者や理解者に恵まれたこと、そしてこの本をご覧頂いている皆様に感謝いたします。

それでは、『SNKイラストレーション』の世界をたっぷりとお堪能下さい。

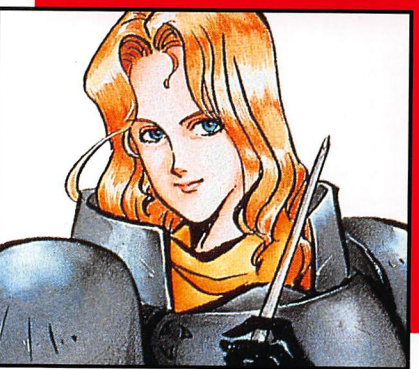
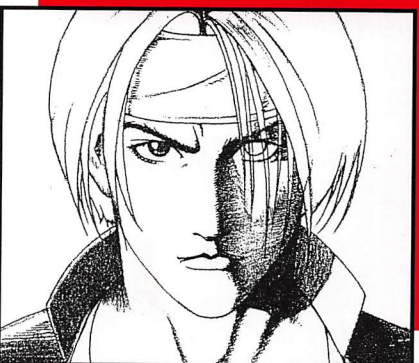
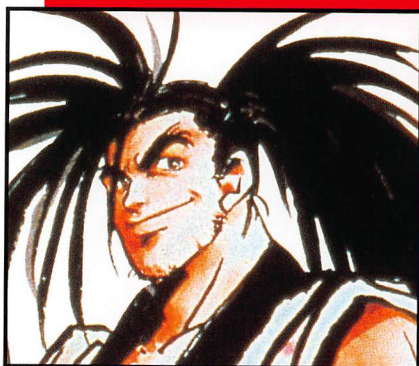
SNK 企画宣伝部デザイン課

M. KUSUMOTO

ILLUS

CONTENTS

THE KING OF FIGHTERS '96	4
餓狼伝説	20
餓狼伝説2	26
餓狼伝説SPECIAL	34
餓狼伝説3	48
REALBOUT 餓狼伝説	56
龍虎の拳	62
龍虎の拳2	68
ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	76
サムライスピリッツ	80
真サムライスピリッツ	90
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	108
THE KING OF FIGHTERS '94	120
THE KING OF FIGHTERS '95	128
■SNKベストゲームコレクション■	
怒・怒号屠圈・怒3	142
アテナ	144
サイコソルジャー	148
ラストリゾート	149
トップハンター	150
ネオジオクラブ etc.	152
イラストが出来るまで	158
デザイン課インタビュー	160
モノクロイラスト&ラフスケッチ	166
エス・エヌ・ケイの歴史	188



Special Thanks
to SNK

イラストレーター

森気楼
白井 影二
NAO. Q
他

中井 敏之
楠本 征則
藤原 秀樹
高津 祥一郎

開発・デザイン課スタッフの皆さん

TRATIONS

ゲーメストムックVol.39
エス・エヌ・ケイ イラストレーションズ
平成8年8月31日初版第1刷発行

発行人／加藤 博
編集人／高橋 己代子
企画／平田 輝

編集担当／猿渡 雅司
石井 せんじ
遊佐 孝之
北裏 裕章
御手洗 浩司
川田 雅裕
松原 のりふみ

ライター／DAN
ジョッキー笹岡
霜田 和人
田淵 健康
伊勢猫
RED
CHU
日吉 泰成
壬 達也

制作協力／株式会社エス・エヌ・ケイ

表紙デザイン／福島 徹

フォーマットデザイン／矢野 敬子

デザイン／黒住 浩司

村田 美津子

有限会社エストール

有限会社ローリングストーン

SPECIAL THANKS TO

株式会社メディアワークス

株式会社ポニーキャニオン

株式会社電波新聞社

株式会社芸文社

株式会社集英社

株式会社講談社

発行／株式会社 新声社

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル

営業部 03(3293)9321 (代表)

編集部 03(3293)9324

価格はカバーに表示してあります。

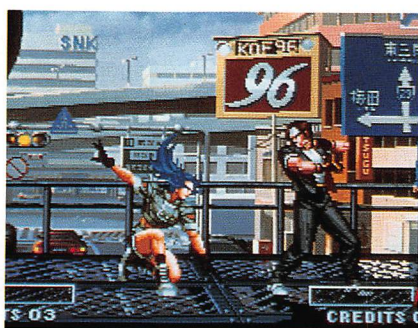
印刷 凸版印刷株式会社

©1996新声社

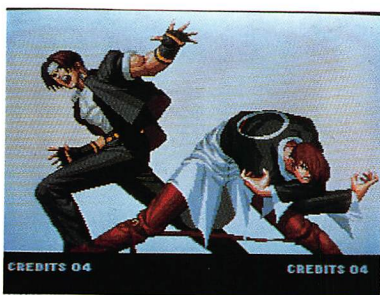
©SNK 1978、1979、1980、1981、1982、1983、1985、1986、1987
1988、1989、1990、1991、1992、1993、1994、1995、1996

THE KING OF Fighters 96

TM



アーケード版登場時期 '96年 7 月 予定
ROM発売日 '96年 8 月 予定
CD発売日 '96年 8 月 予定 ©SNK1996



94年、95年の大会の主催者であり、強い格闘家を倒して銅像にしていたルガールも死に、K・O・Fも公式の格闘技大会として、大々的に行なわれることとなった。しかし、草薙京が野試合で謎の人物に負け、ギース、クラウザー、Mr.BIGといった闇の世界の大物の参加、ルガールの元秘書の大会参加など、公式の大会には不安な要素が多すぎる。様々な人々の思惑が入り乱れる中、96年のキング・オブ・ファイターズは開催される。そして、京と庵、オロチー族の決着はつくだろうか...

「チーム対戦」「チームエディット」というK・O・F独自のシステムを基にした、SNKのキャラクターが一堂に会する夢の格闘大会ゲーム第三弾。



キャラクターイラスト(大門・京・紅丸)
 '96年 6 月 マーカー・色鉛筆
 PPC用紙 357×253

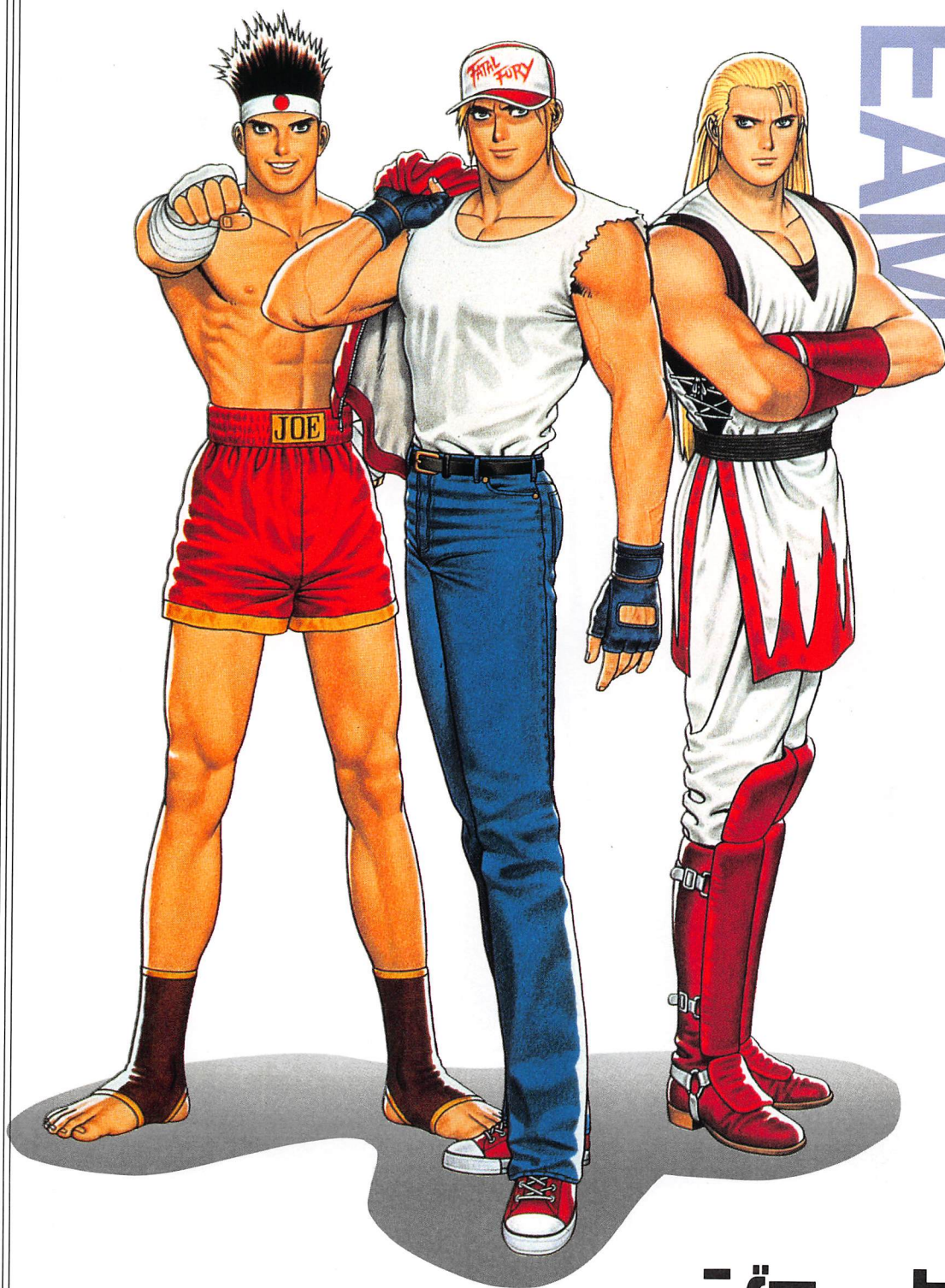
主人公チーム

京が謎の相手に野試合で敗北！
 公式大会として開かれるK・O・
 F参加を目前にしての出来事だっ
 た。大会に勝つ事で屈辱を晴らし
 たい京は草薙の神業をひっさげ、
 紅丸、大門と共に会場に向かう。

大門 五郎
 GORO DAIMON

草薙 京
 KYO KUSANAGI

二階堂 紅丸
 BENIMARU NIKAIIDO

GAROU DENSETSU
TEAM

餓狼伝説チーム

恒例のK・O・Fに出場予定の3人だったが、更にボガード兄弟の父の仇、宿敵ギースからK・O・Fでの挑戦状を叩きつけられた。新たな闘志をかきたてられた3人は、大会の頂点に立てるか？

キャラクターイラスト(ジョー・テリー・アンディ)
'96年6月 マーカー・色鉛筆
PPC用紙 357×253

ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI
テリー・ボガード
TERRY BOGARD
アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

RYUKO NO KEN TEAM



キャラクターイラスト(リョウ・ユリ・ロバート)
'96年 6 月 マーカー・色鉛筆
PPC用紙 357×253

龍虎の拳チーム

ユリは昨年までいた女性格闘家チームに参加しようとするが、娘と極限流の品位の下落を危惧した父タクマに、強引にチームに加えられる。兄リョウと恋人(と思われている)ロバートとのチームワークは？

リョウ・サカザキ

RYO SAKAZAKI

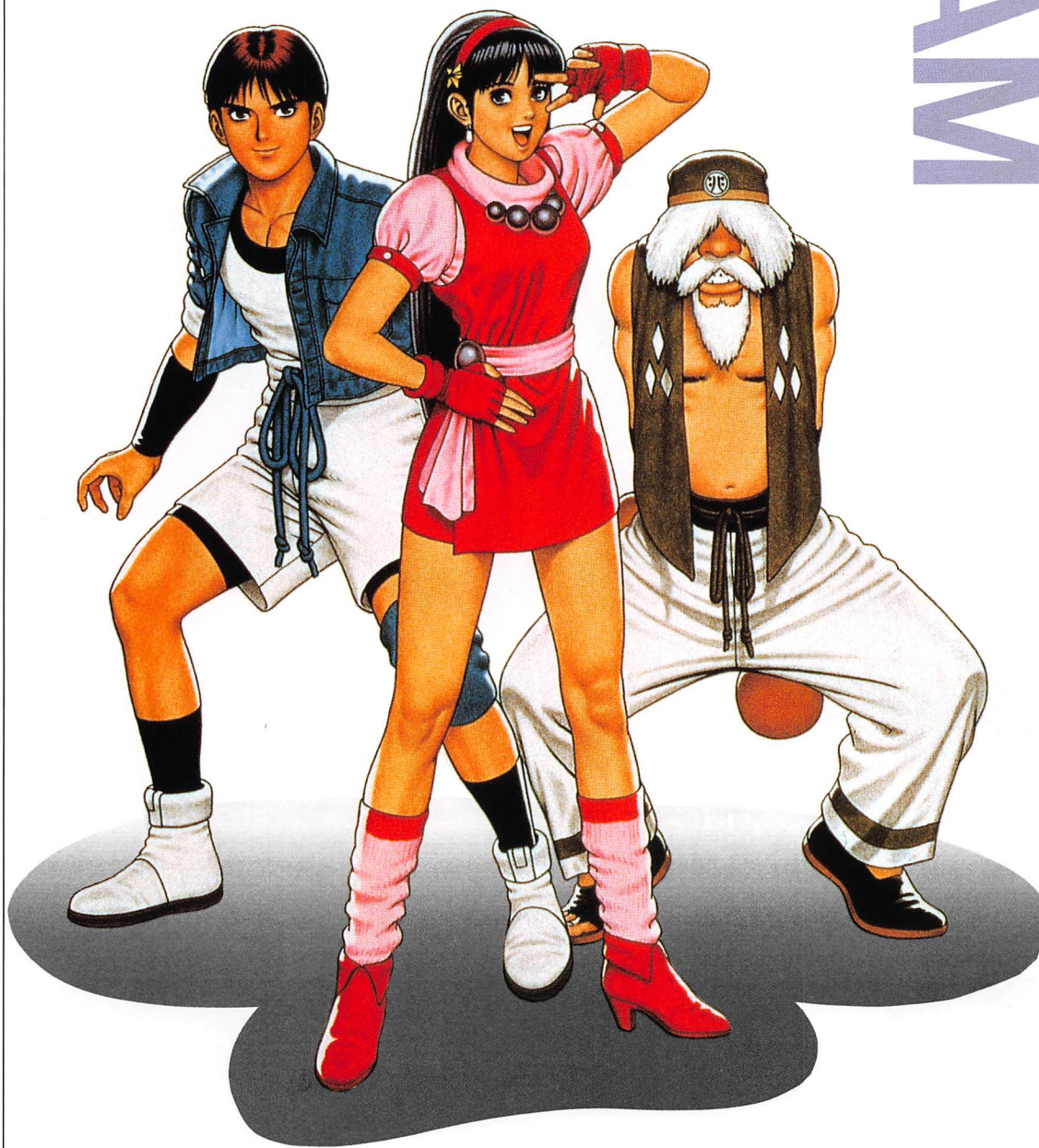
ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI

ロバート・ガルシア

ROBERT GARCIA

PSYCHO-SOLDIER TEAM



キャラクターイラスト(拳崇・アテナ・鎮)
'96年 6 月 マーカー・色鉛筆
PPC用紙 357×253

サイコソルジャーチーム

昨年までは何か邪悪なものを感じて参加していた3人だが、今回は公式大会なので、修業の成果を見る為に参加する。しかし、鎮元斎は、この大会にも、何か嫌なものを感じとっていた。

椎 拳崇
SIE KENSOU

麻宮 アテナ
ATHENA ASAMIYA

鎮 元斎
CHIN GENTSAI



キムチーム

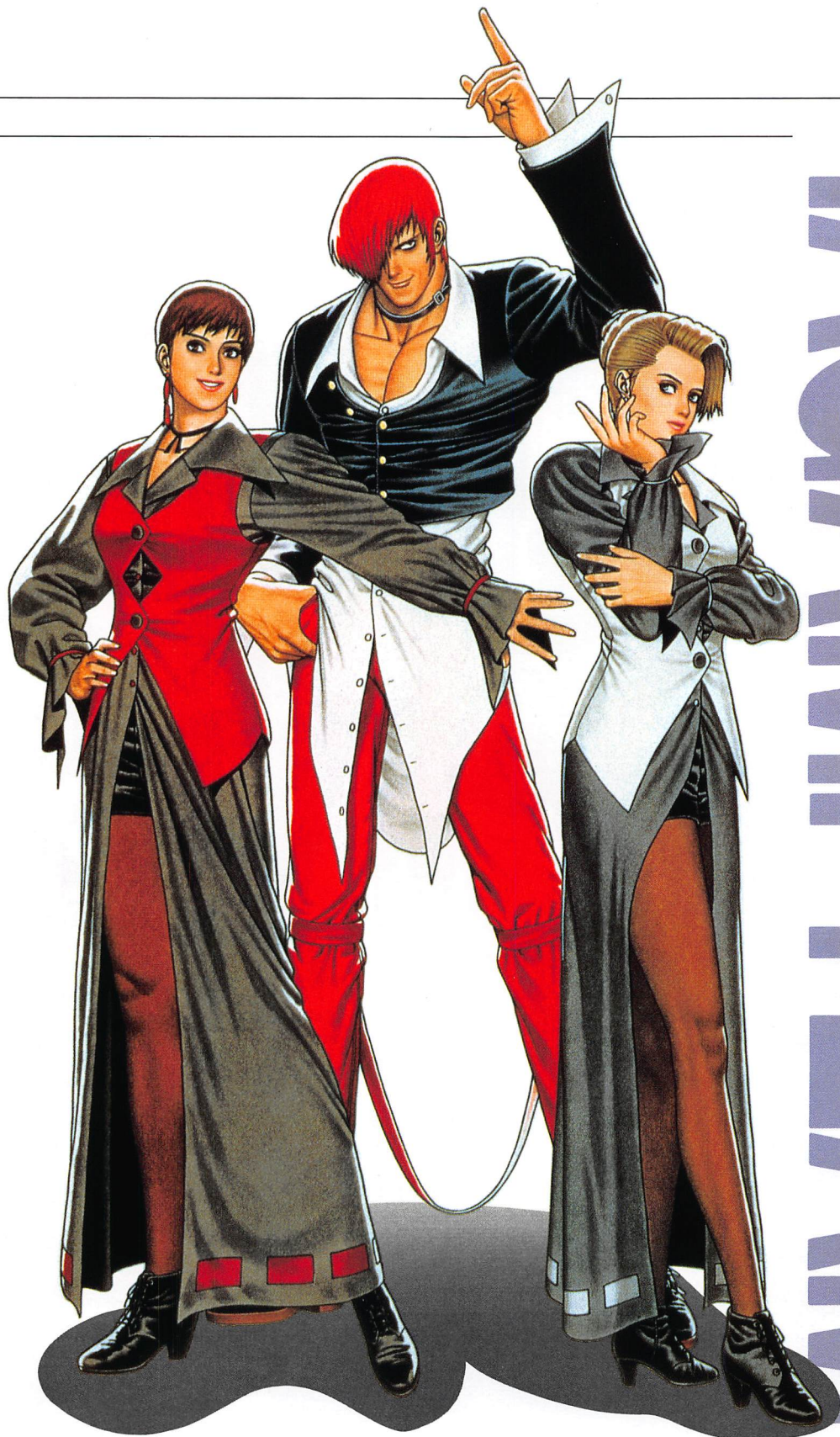
曲がった根性と肉体を直す為
(?) キムに修業させられる切裂
魔チョイと脱獄囚チャン。「大会で
優勝すれば修業は終わりだ。」キム
の言葉にうれし涙を流す2人は、
無事キムのもとを脱出、いや卒業
できるか?

キャラクターイラスト(チョイ・キム・チャン)
'96年6月 マーカー・色鉛筆
PPC用紙 357×253

チョイ・ボンゲ
CHOI BOUNGE

キム・カッファアン
KIM KAPHWAN

チャン・コーハン
CHANG KOEHAN

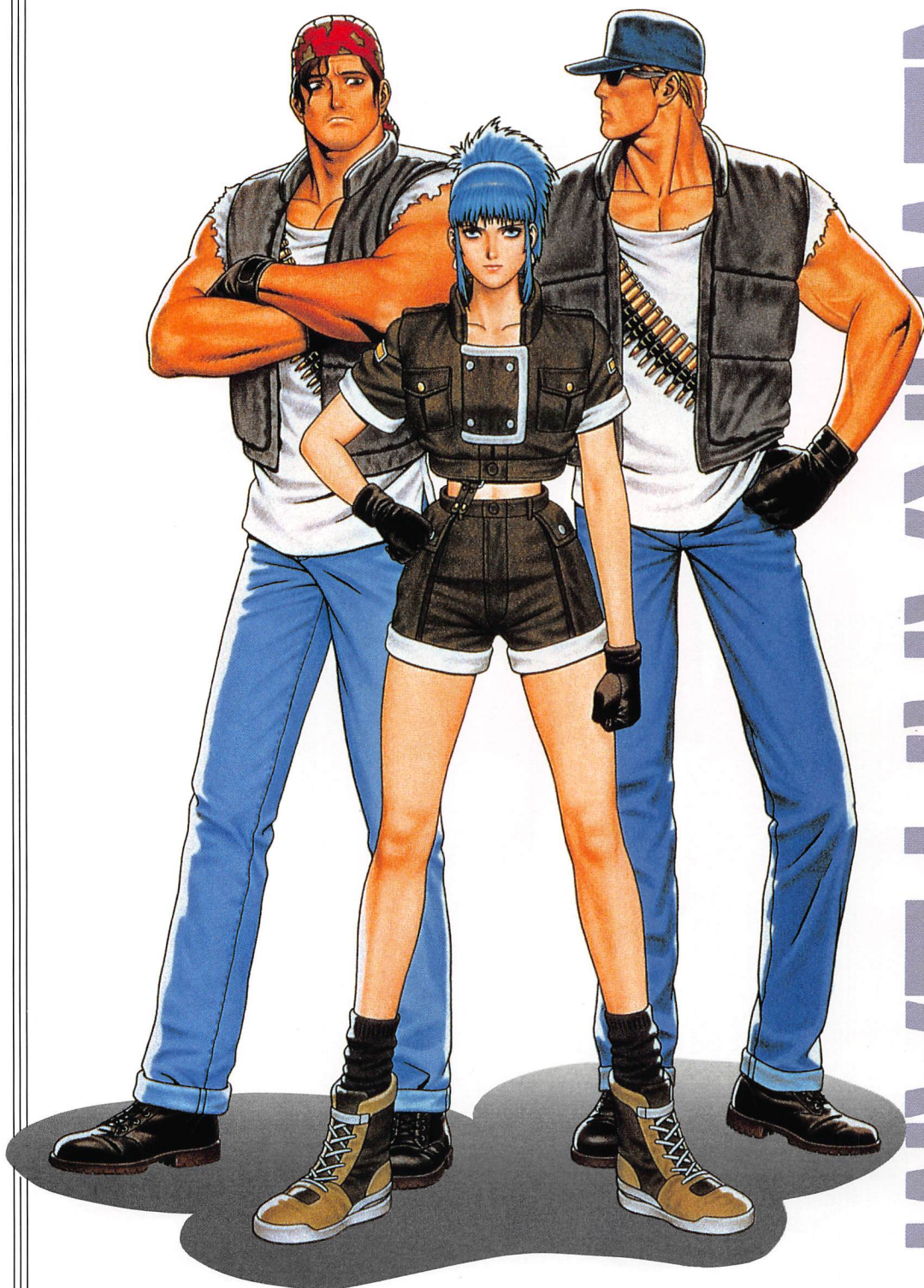


八神チーム

京の宿敵、八神庵が、昨年の大会の黒幕だったルガールの元秘書とチームを組んだ。今回、彼女達の目的は謎。京を殺す為、あえて彼女達と手を組んだ八神庵。この大会、最後に生き残るのは誰なのだろう。

キャラクターイラスト(バイス・庵・マチュア)
'96年6月 マーカー・色鉛筆
PPC用紙 357×253

バイス
VICE
八神 庵
IORI YAGAMI
マチュア
MATURE



NEW MIKARI TEAM

新・怒チーム

昨年までのチームリーダーであったハイデルンが今回全体の指揮にまわり、弱冠18歳の少女、レオナを代わりの指揮官に据えた。様々な作戦を命懸けでクリアしてきたラルフ、クラークと共に、K・O・Fの裏の陰謀を暴くため、大会に参加する。

キャラクターイラスト(ラルフ・レオナ・クラーク)
'96年6月 マーカー・色鉛筆
PPC用紙 357×253

ラルフ
RALF

レオナ
LEONA

クラーク
CLARK



NEW HEROINE TEAM

不知火 舞

MAI SHIRANUI

藤堂 香澄

KASUMI TOUDOH

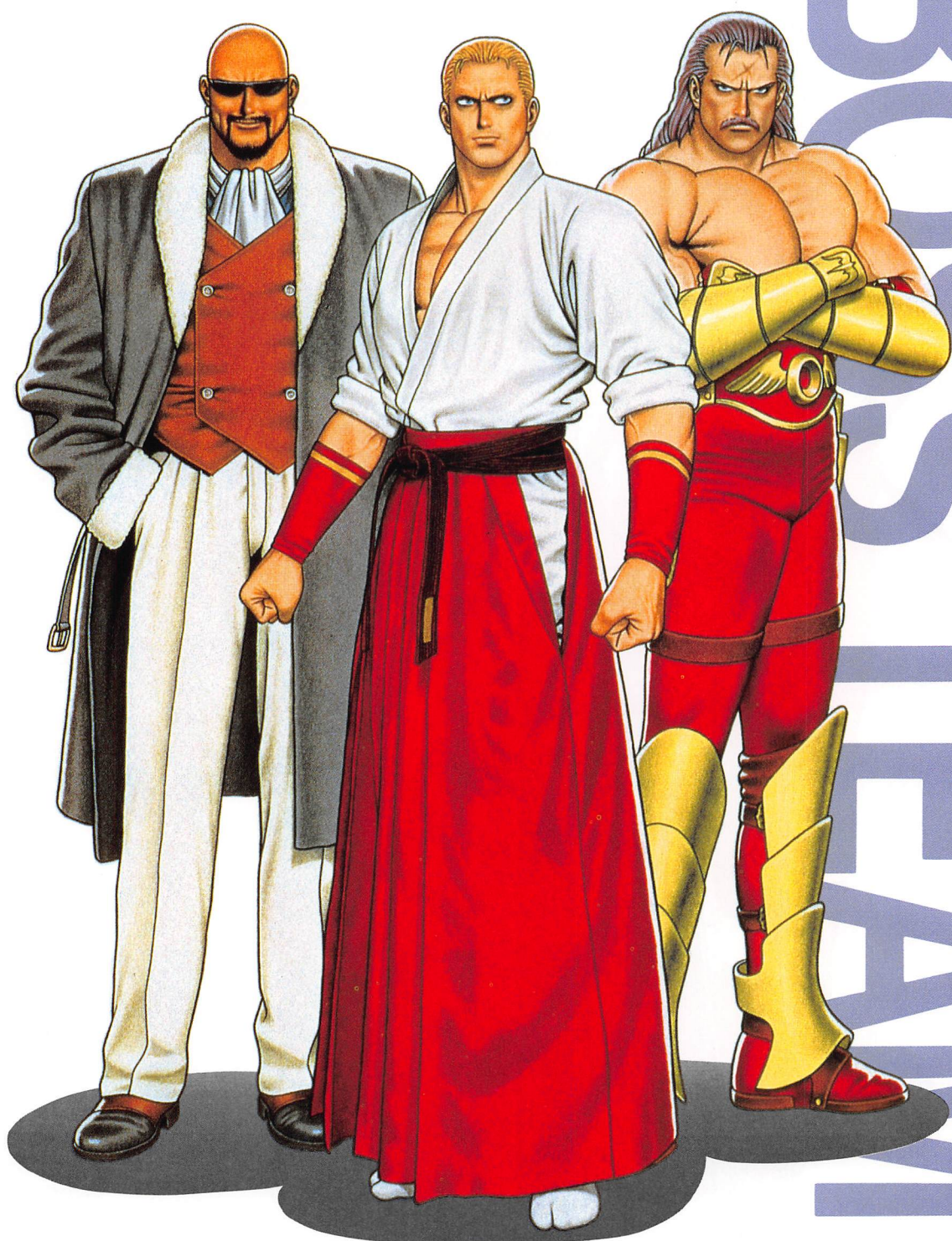
キング

KING

新・女性格闘家チーム

ユリが今回、龍虎チームに参加した上、キングが弟の看病の為、参加を見合せようとし、解散の危機にさらされた。しかし、キングの機転で藤堂香澄が参加、また、弟に悟されたキングも参加を決めた為、チームは復活する。

キャラクターイラスト(舞・香澄・キング)
'96年 6 月 マーカー・色鉛筆
PPC用紙 357×253



ボスチーム

それぞれの胸に打倒・餓狼チーム、打倒・龍虎チームを誓う3人。本来なら敵同士とも言える3人がチームを組んだ。互いの信頼はみじんもないチームだが、それぞれの野望、思惑を胸に、K・O・Fへと向かう。

キャラクターイラスト(Mr.BIG、ギース、クラウザー)
'96年6月 マーカー・色鉛筆
PPC用紙 357×253

Mr.ビッグ
Mr. BIG

ギース・ハワード
GEESE HOWARD

ヴォルフガング・クラウザー
WOLFGANG KRAUSER



THE KING OF FIGHTERS '96 メインビジュアル

'96年 6 月 マーカー・色鉛筆

PPC用紙 357×253 デジタル合成

The King of ザ キング オブ ファイターズ'96

ライバル視

♡?

舞

餓狼伝説 2
餓狼伝説SPECIAL
餓狼伝説 3
リアルバウト餓狼伝説
K.O.F.'94
K.O.F.'95



香澄
龍虎の拳外伝



キング
龍虎の拳
龍虎の拳 2
K.O.F.'94
K.O.F.'95

紅丸
K.O.F.'94
K.O.F.'95



親友&ライバル



草薙家

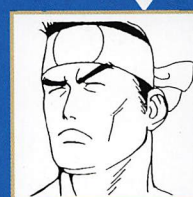
♡

アテナ
アテナ
サイコソルジャー
K.O.F.'94
K.O.F.'95



椎 拳崇
サイコソルジャー
K.O.F.'94
K.O.F.'95

親友&ライバル



京
K.O.F.'94
K.O.F.'95

親友&ライバル

大門
K.O.F.'94
K.O.F.'95

師弟

師弟



チン
K.O.F.'94
K.O.F.'95



ラルフ
怒
怒号層圏
怒 II



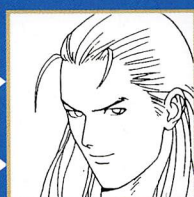
クラーク
怒
怒号層圏
怒 II

部下

部下

親友

兄弟



アンディ
テリーと同じ

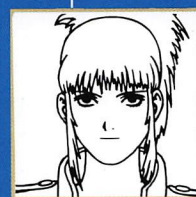


ジョー
テリーと同じ



餓狼伝説SPECIAL
餓狼伝説 3
リアルバウト餓狼伝説
K.O.F.'94
K.O.F.'95

テリー
餓狼伝説
餓狼伝説 2



レオナ

部下



ハイデルン

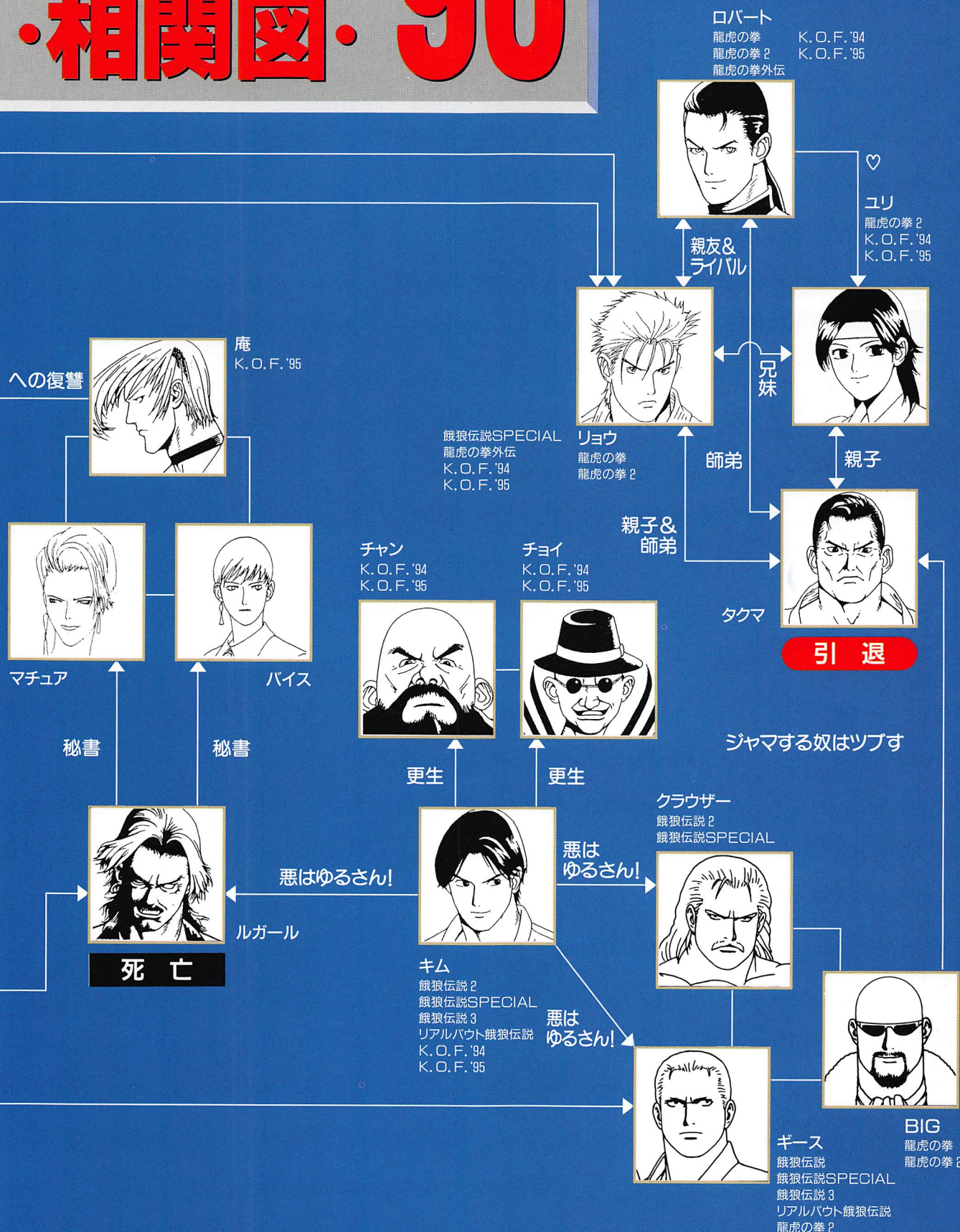
復讐

養父の復讐

参加見送り

Fighters '96

・相関図・





SNK 暑中見舞いイラスト
'96年 6 月マーカー、色鉛筆
PPC用紙

SNK

NEO·GEO

Garou densetu

Ryu-Ko no ken

侍魂

The King of fighters

Super4 Games

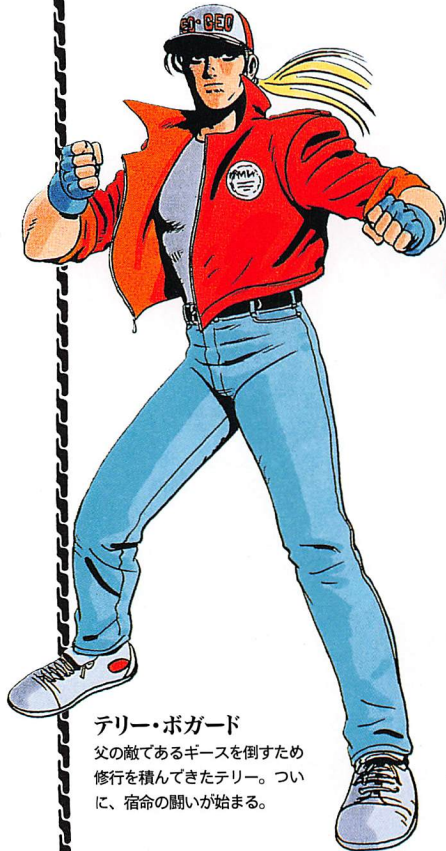
餓狼伝説®



アーケード版登場時期 '91年11月
ROM版発売日 '91年12月20日 定価¥23,800(55M)
CD版発売日 '94年9月9日 定価¥5,800 ©SNK 1991

サウスタウンを暴力と金の方で、思うがままに支配しようとするギース・ハワード。そのギースに、ジェフ・ボガードという一人の男が、企みを阻止すべく闘いを挑んだ。果敢に闘い続けてきたジェフであったが、1981年、ついにその命を落としてしまう。生き様を見続けてきたジェフの息子、テリーとアンディは打倒ギースを目指し、10年間の修行を積む。その後、ムエタイの達人、東丈の協力もあり、父の敵を討つべく「キング・オブ・ファイターズ」に参加するのだが……。餓狼シリーズの記念すべき第1作。闘いを盛り上げる派手な演出と、魅力あふれるキャラクターたちは、ゲームファンの心を熱く捕らえた。人気シリーズへの成長を予感させた作品。

餓狼伝説 —宿命の闘い— 登場キャラクター



テリー・ボガード
父の敵であるギースを倒すため
修行を積んできたテリー。ついに、宿命の闘いが始まる。

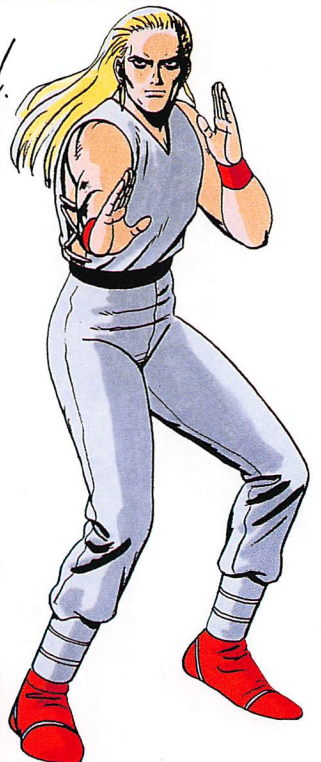
Terry Bogard



東 丈
ムエタイで最強の座をほしいままにした東だが、さらなる強敵を求めこの地にたどり着く。

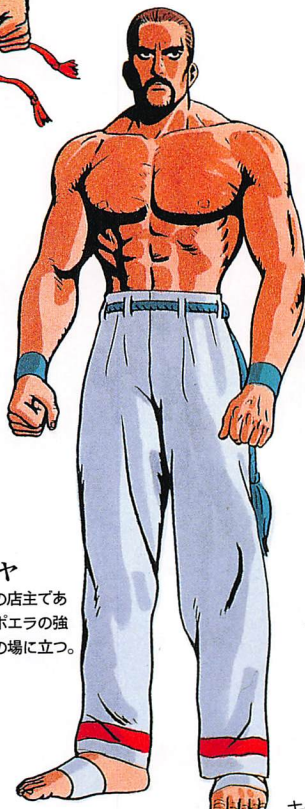
ウッシャ!
東丈

Andy Bogard



アンディ・ボガード
小柄な体格のハンディを埋めるため骨法を極めたアンディ。その成果を試す時が来た。

Richard Mya



リチャード・マイヤ
「バオバオカフェ」の店主であるリチャードは、カボエラの強さを証明すべく闘いの場に立つ。

Duck King

ダック・キング
幼い頃、テリーに受けた屈辱を晴らすべく、大会へと出場したダンス格闘家。



キャラクター紹介用 単体キャラクター
'91年12月制作 使用画材 マーカー/PPC用紙
サイズ 各356mm×257mm
(ウェストショットのギース)178mm×258mm

HWAJAI

ホア・ジャイ

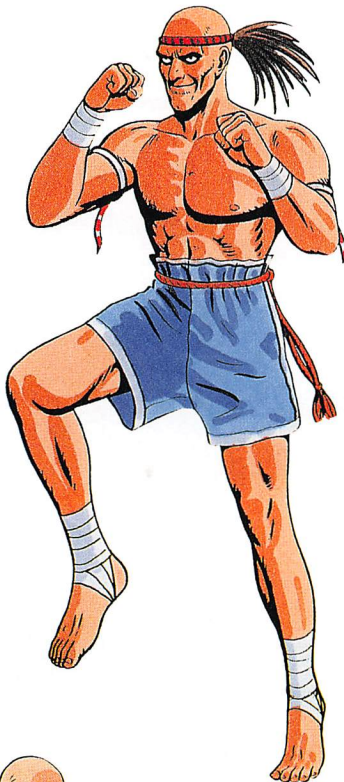
東にチャンプの座を奪われ、転落の人生を迎えたホアは、ギースの企みに加担する。



マイケル・マックス

ボクシングに限界を感じた男が、新たなスリルを求めてこの大会へ挑戦する。

MICHAEL MAX.



ビリー・カーン

「歩く凶器」の異名を持つ棒術使い。容赦のない闘いぶりて周囲から恐れられている。

Billy Kane.

Riden

糖胡荽

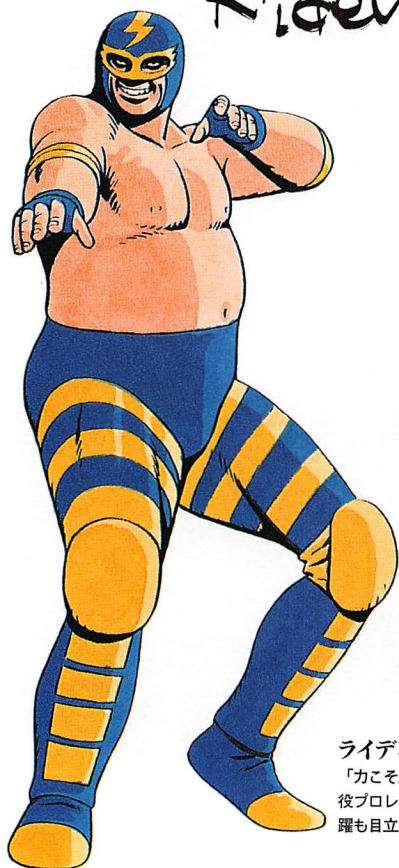


タン・フー・ルー

ジェフの師匠であったタンは、愛弟子の敵を討つべく、この大会へ出場するが…。

ライデン

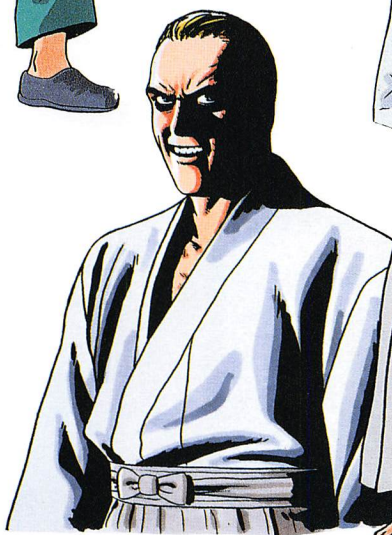
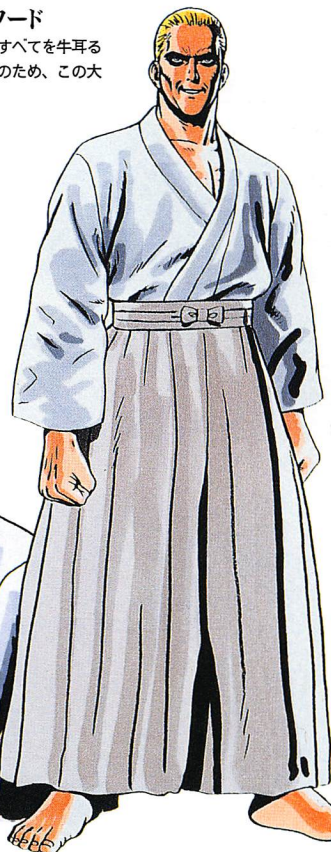
「カコ正義」の哲学を持つ悪役プロレスラー。裏世界での活躍も目立つ男。



G. Howard

ギース・ハワード

サウスタウンのすべてを牛耳る男。自らの野望のため、この大会を開催する。



SNK初の対戦格闘もののキャラクターイラストです。当時は、それなりに描けたつもりでしたが、なんとも下手くそですね。どうか忘れてください。

森気楼

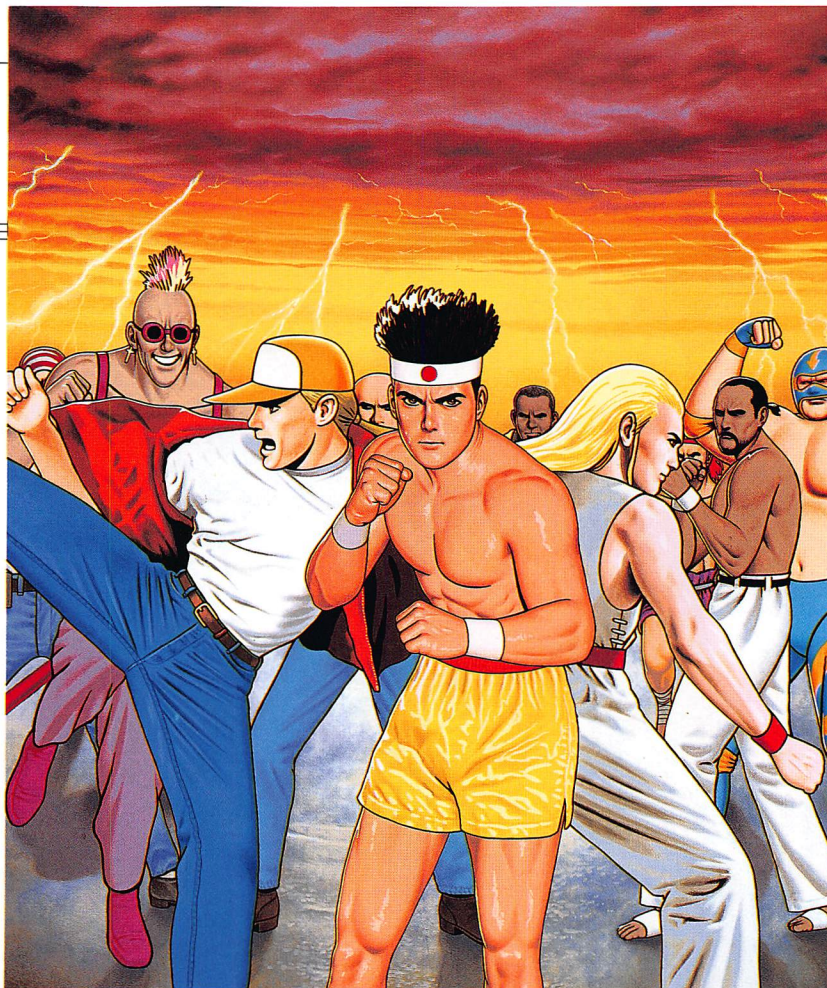
餓狼伝説 ―宿命の闘い― メインヴィジュアル
'91年12月制作 使用画材 パステル/PM用紙
サイズ(東)172mm×407mm(テリー)153mm×410mm(アンディ)169mm×407mm



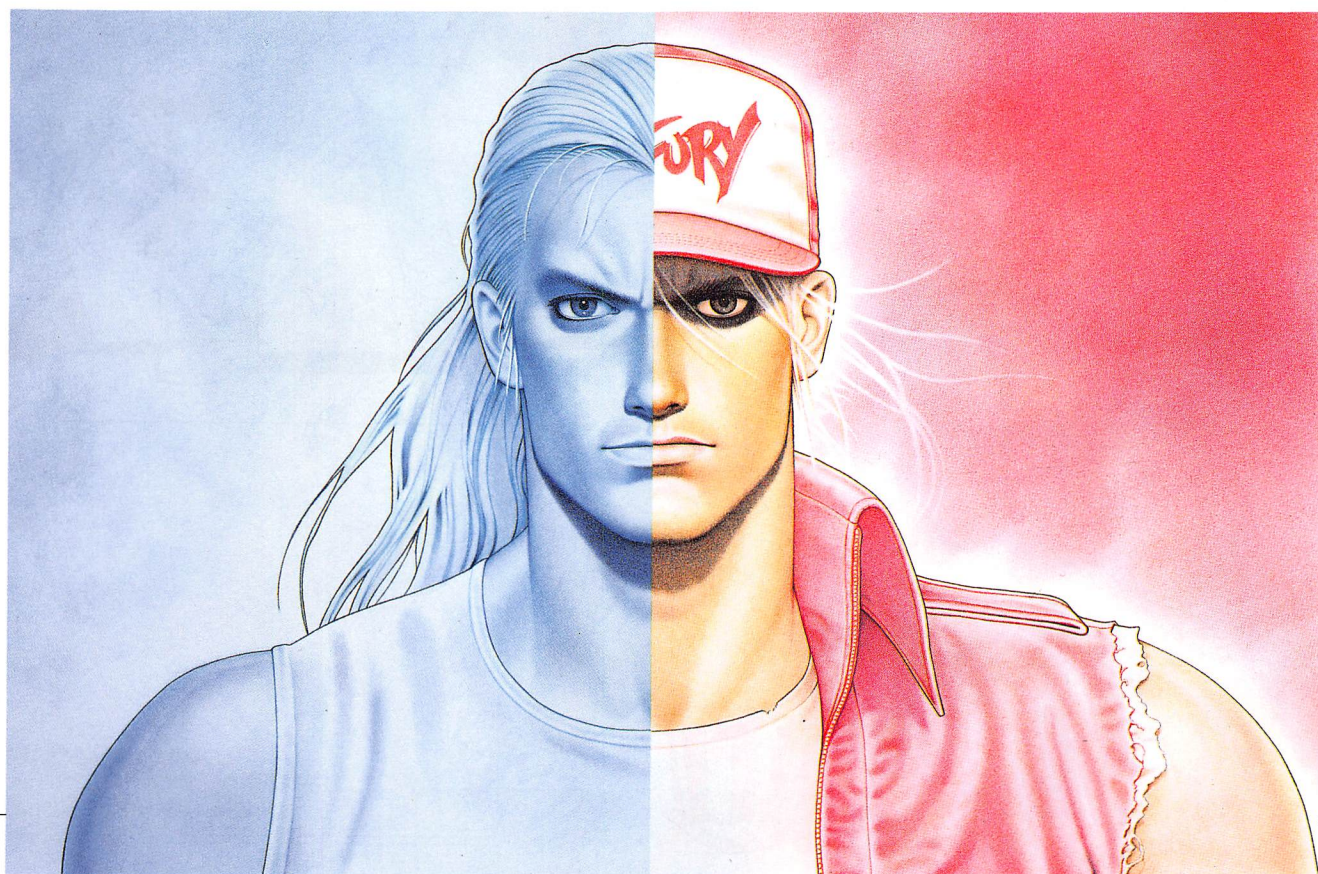
パステルで描いた作品です。当時の作品としては、気に入っています。

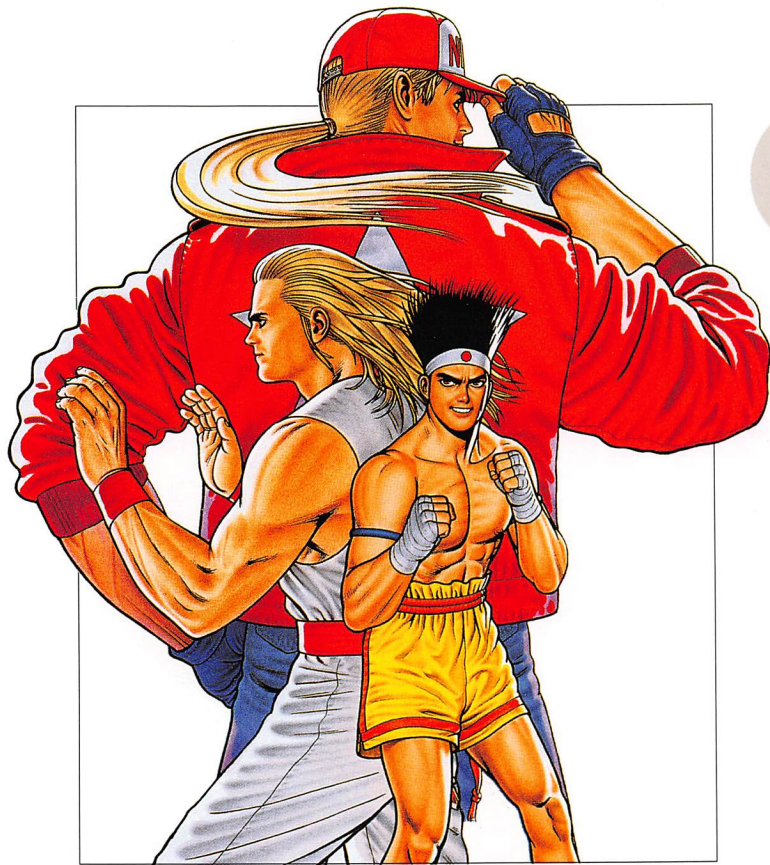
森気楼

ポニーキャニオン「餓狼伝説 イメージアルバム」ジャケットイラスト
 '91年9月制作 サイズ233mm×273mm
 使用画材 アクリルガッシュ／ケント紙



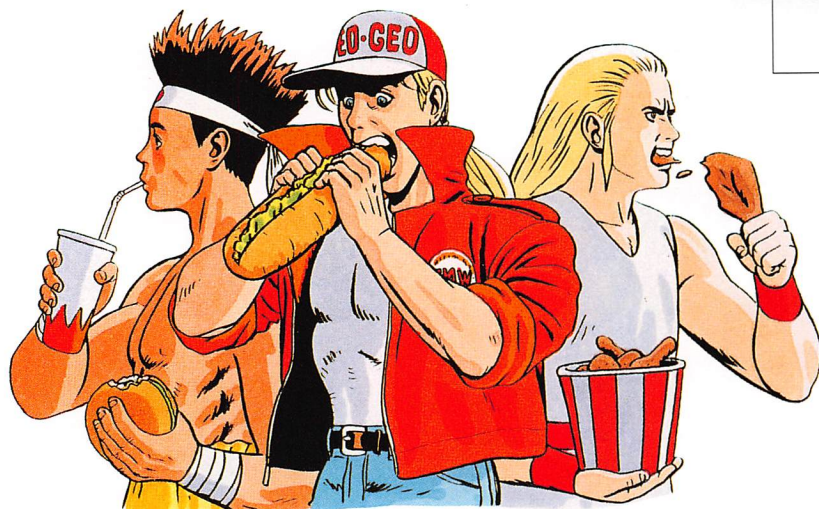
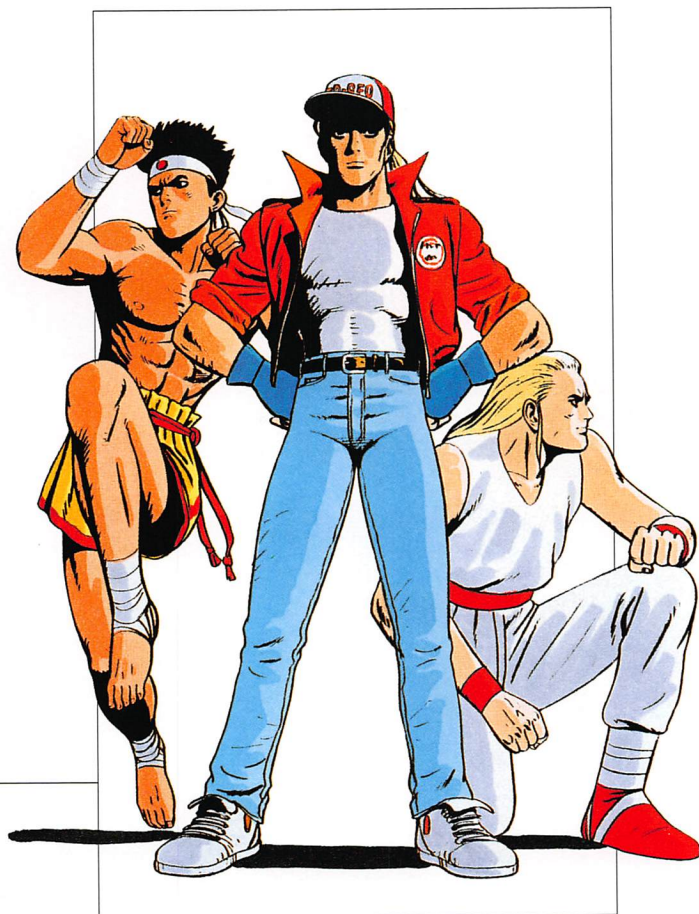
メディアワークス「SNK画集 VOL.1」収録イラスト
 '94年制作 使用画材 色鉛筆／パステル
 サイズ(アンディ)308mm×445mm(テリー)308mm×446mm





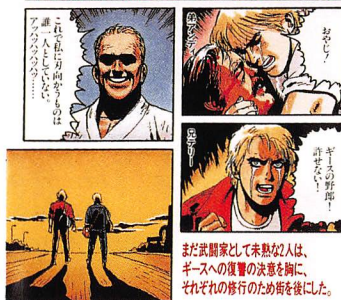
メディアワークス「電撃CD文庫④餓狼伝説 No.1 復讐の狼」表紙イラスト
 '93年8月制作 サイズ250mm×357mm
 使用画材 マーカー、色鉛筆／ケント紙

ソフトマニュアル用イラスト
 '91年12月制作 サイズ177mm×256mm
 使用画材 マーカー／PPC用紙



ソフトマニュアル用イラスト
 '91年12月制作 サイズ 181mm×256mm
 使用画材 マーカー／PPC用紙

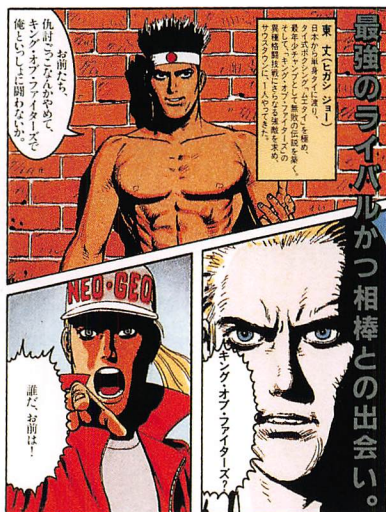
無念の死



決着の時



最強の相棒



最強の闘い



ゲームスト付録小冊子掲載マンガ
'91年12月制作
サイズ各257mm×358mm

餓狼伝説2[®]



アーケード版登場時期 '92年12月
ROM版発売日 '93年3月5日 定価 ¥28,000(106M)
CD版発売日 '94年9月9日 定価 ¥6,800 ©SNK 1992

餓狼伝説2

—新たな闘い—
登場キャラクター

平和になったサウスタウン。あの宿命の闘いから1年が過ぎようとしていた。そんなある日、テリーの元にキング・オブ・ファイターズの招待状が届いた。ギース亡き後、一体誰がこの招待状を……不審に思うテリーをよそに、この招待状は各地の格闘家たちにも届けられていた。この闘いは、暗黒の帝王「ヴォルフガング・クラウザー」が表舞台に君臨するために仕組んだ罠だったのだ。

使用キャラが8人と大幅に増えたことに加え、避け攻撃・超必殺技など、システム面も大幅にグレードアップされたシリーズ第2弾。

テリー・ボガード

招待状の主は一体誰なのか。この謎を解明すべく、テリーはサウスタウンへと向かう。

アンディ・ボガード

悪は倒さなくてはならない。亡き父の言葉を胸に秘め、アンディは新たな闘いに挑む。

東 丈

ヒマを持て余していた東に、謎の招待状が届く。新たな闘いにワクワクする東であった。

不知火 舞

女でありながら、不知火流の後を継いだ舞。アンディを追いかけつつ大会へ出場する。

キャラクター紹介用 単体イラスト①
'92年11月制作 各210mm×297mm
カラーインク/セント紙
(ビリー、アクセル、ローレンス、クラウザー)
'93年1月制作 各257mm×362mm
マーカインク/セントボード

山田 十平衛

その昔、「鬼の山田」として名を馳せていた格闘家。ギャルの注目を集めるべく闘う。

こうやって並べられると何だかなあ…、ムチムチのハムストリングしてますねみんな。

この絵のラフではテリー、帽子を脱いでいたのですが、「テリーはカンタンには帽子を脱がないのだ」とのお達しがあり、帽子かぶったバージョンになりました。みんな脚短いですね。

白井影二

キム・カップファン

悪を葬るため、テコンドーの強さを証明するため、キムの闘いが始まった。

Kim Kap Huan

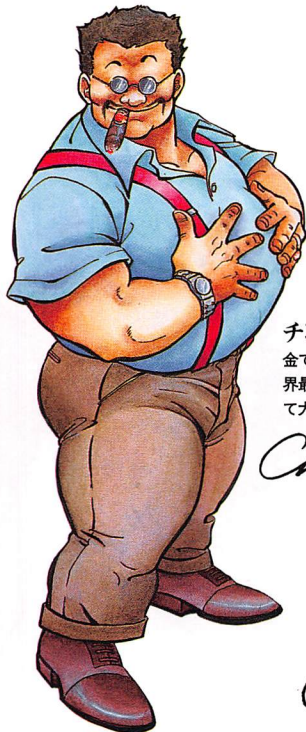


Lawrence B.



ローレンス・ブラッド

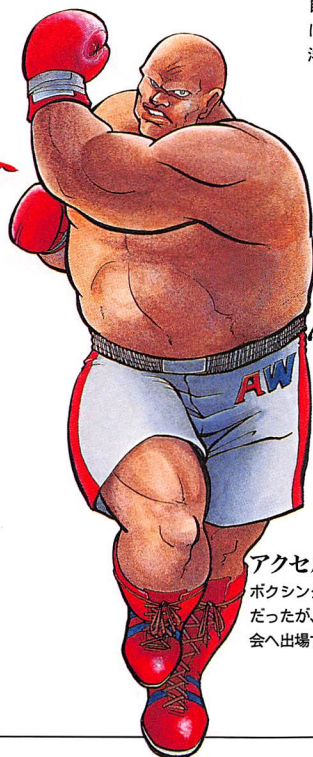
かつての栄光から身を落としていたローレンスは、悪の帝王へ尽くす決意を固めた。



チン・シンザン

金では買えない「世界最強の格闘家」の称号を求めて大会へ参加する。

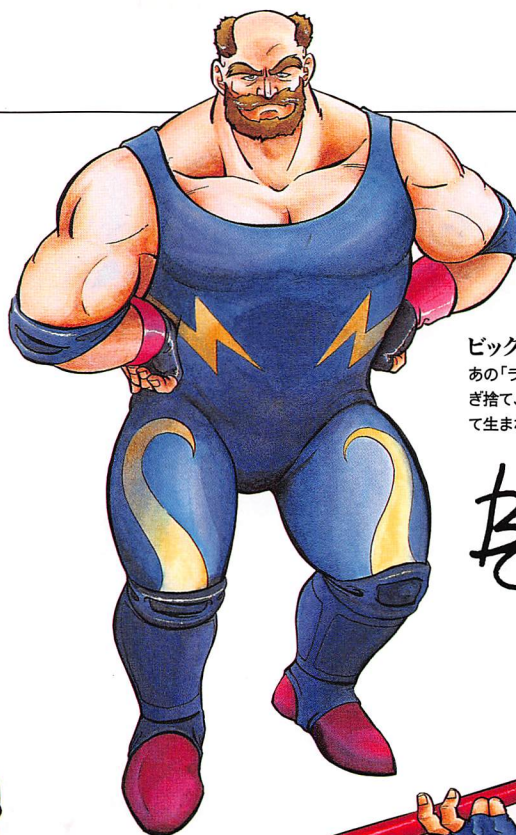
Cheng Singan



アクセル・ホーク

ボクシングを引退したアクセルだったが、再び闘いを求めて大会へ出場する。

Axel Hawk



ビッグ・ベア

あの「ライデン」が悪の覆面を脱ぎ捨て、人気プロレスラーとして生まれ変わった。

Big Bear



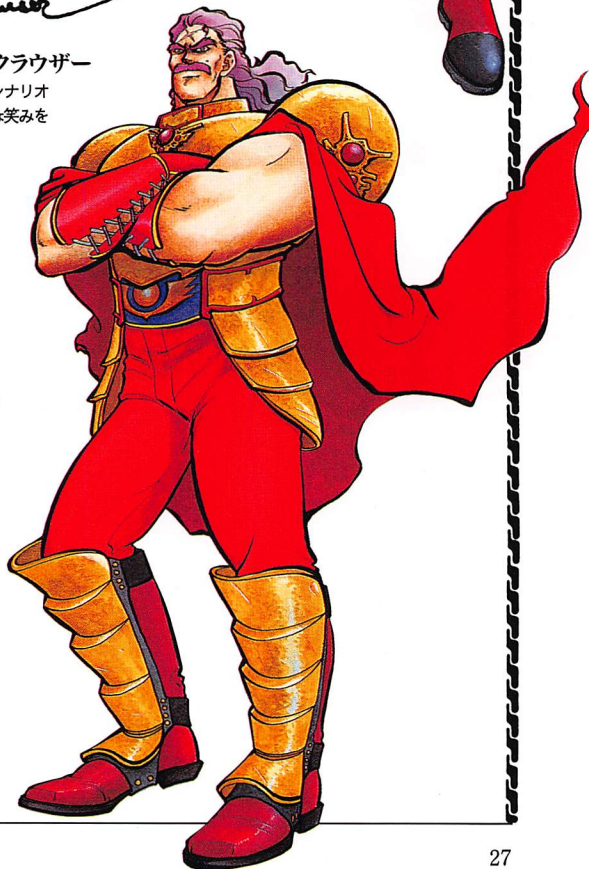
ビリー・カーン

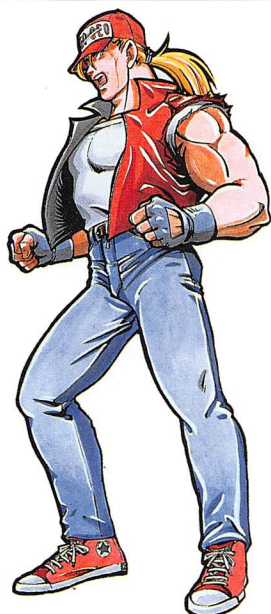
ボガード兄弟打倒のため、ビリーは新たに現れた悪の帝王に飼われる決意をする。

Wolfgang Krauser

ヴォルフガング・クラウザー

自らが描いた野望へのシナリオに、クラウザーは不敵な笑みを浮かべるのだった。





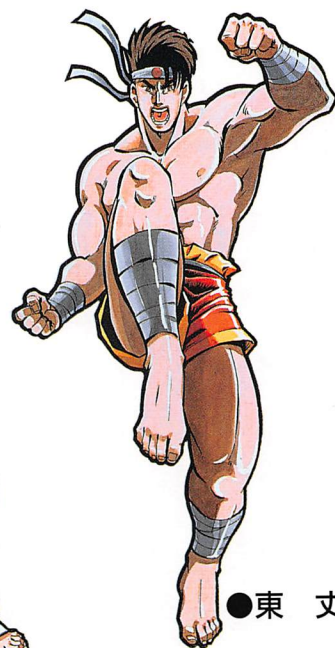
●テリー・ボガード



●アンディ・ボガード



●キム・カッファン



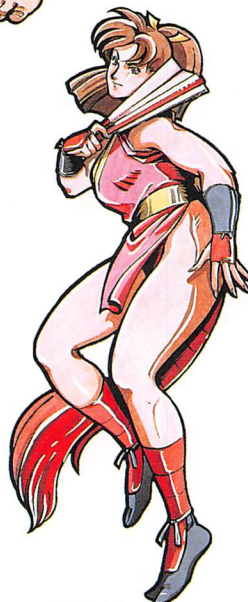
●東 丈



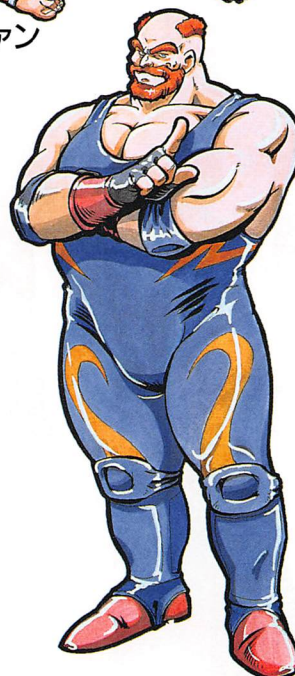
●チン・シンザン



●山田十平衛



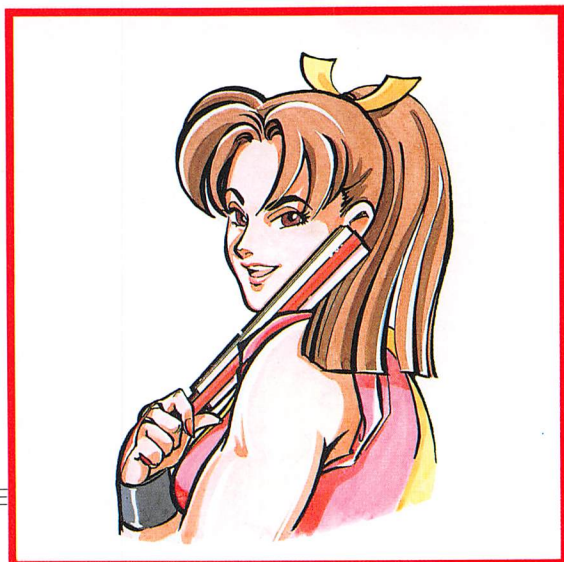
●不知火 舞



●ビッグ・ベア

キャラクター紹介用単体イラスト②
 '92年12月制作 サイズ 各257mm×362mm
 使用画材 マーカーインク、カラーインク/ケントボード

不知火 舞 バストショット
 '93年3月制作 サイズ 210mm×297mm
 使用画材 カラーインク/ケント紙

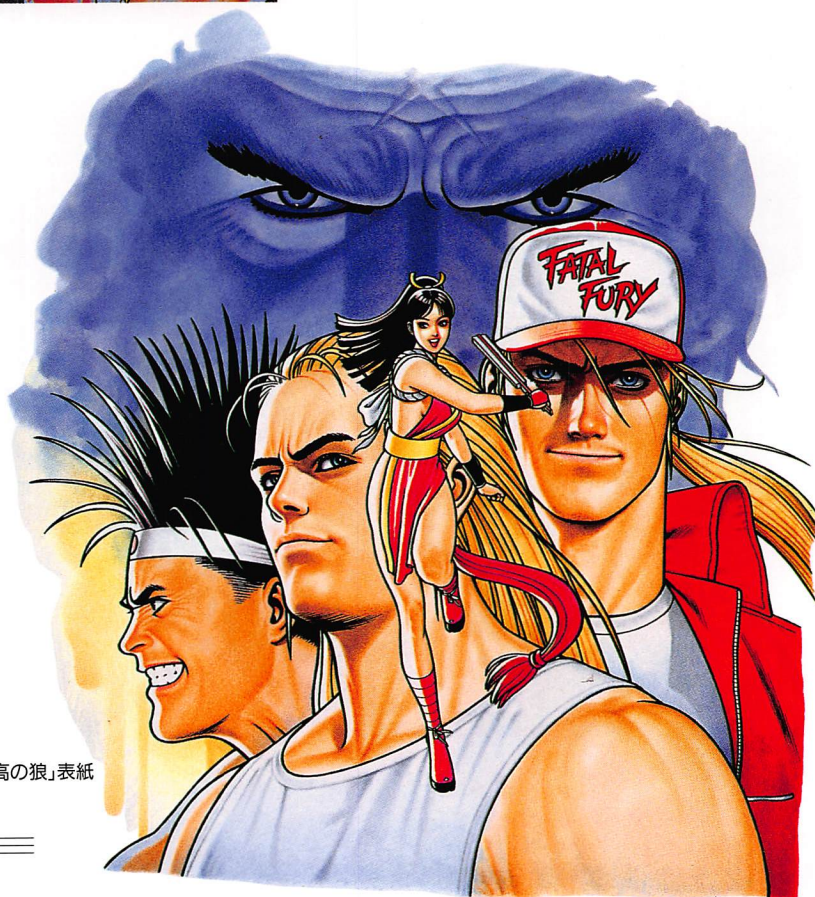




餓狼伝説2 -新たなる闘い- メインヴィジュアル
 '92年11月制作 サイズ 257mm×366mm
 使用画材 カラーインク、色鉛筆／ケント紙



海外用メインビジュアル
 '93年 1 月制作 サイズ 225mm×318mm
 使用画材 カラーインク／ケント紙



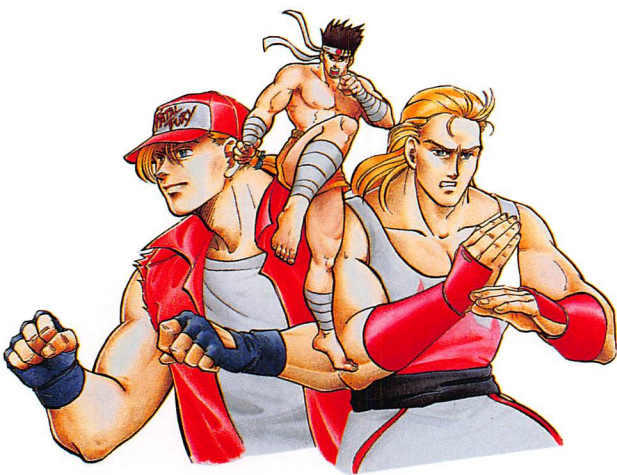
メディアワークス「電撃CD文庫④餓狼伝説NO.2孤高の狼」表紙
 '93年 10月制作 サイズ 240mm×340mm
 使用画材 マーカー、色鉛筆／ケント紙



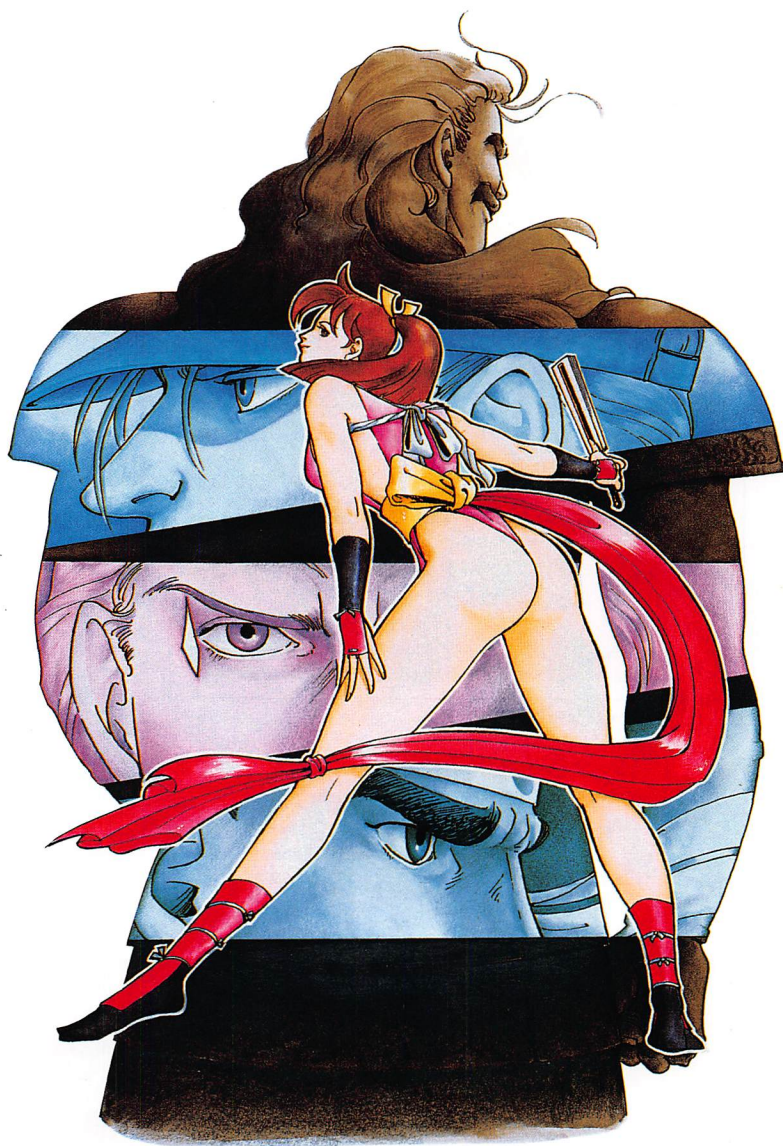
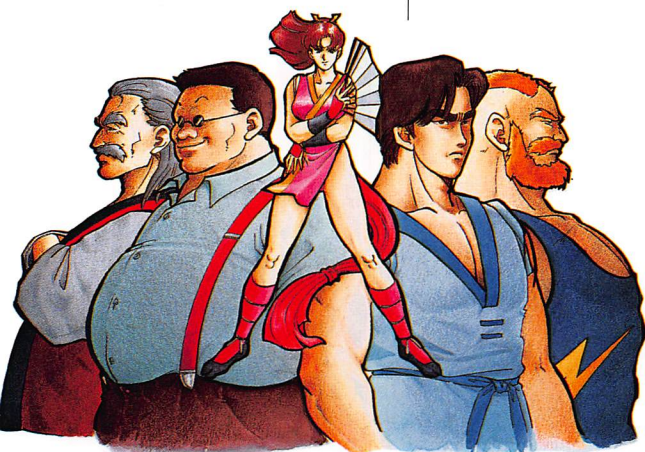
PCエンジン版 ソフトパッケージ
'93年11月制作 サイズ 234mm×288mm
使用画材 マーカーインク、色鉛筆/ケント紙



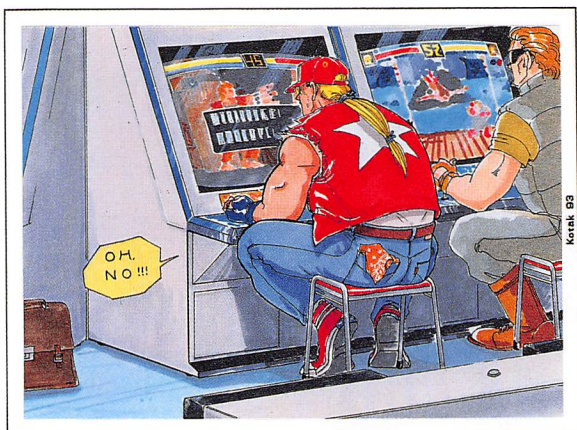
ゲームスト増刊 表紙イラスト
'93年 3月制作 サイズ 218mm×226mm
使用画材 マーカーインク、色鉛筆/ケント紙



ゲーム攻略ビデオパッケージイラスト
'93年 4月制作 サイズ(下)252mm×183mm(上)240mm×180mm
使用画材 マーカーインク、色鉛筆/ケント紙



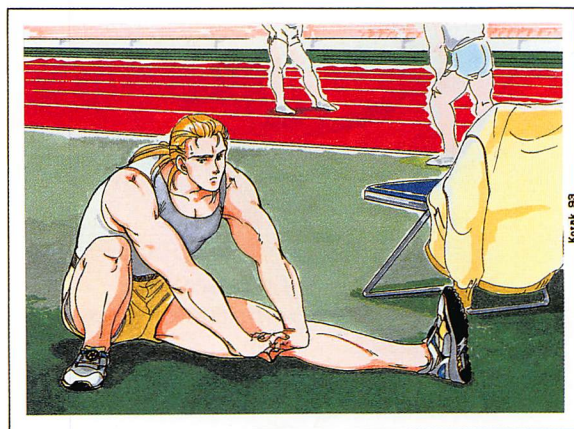
「電撃CD文庫① 餓狼伝説2」表紙イラスト
'94年 3月制作 サイズ 209mm×285mm
使用画材 マーカーインク、色鉛筆/ケント紙



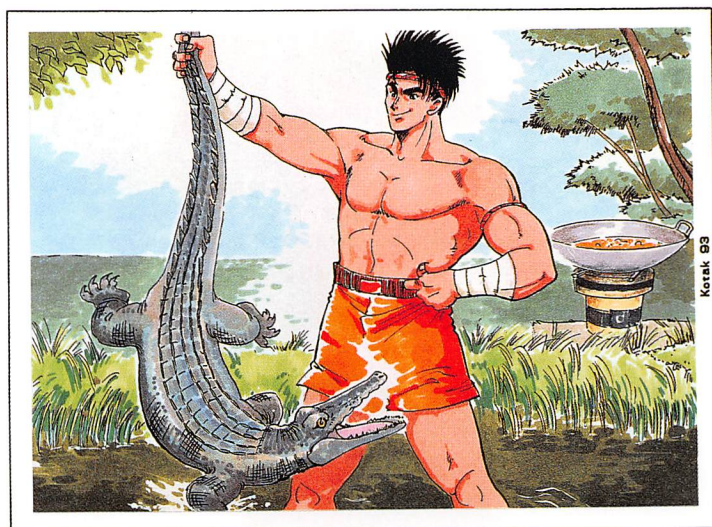
テリー・ボガード

彼等の日常…たるものを描く時が来るとは、ついぞ思いもよらなかったものです。ジョーの〇〇が危い!とか、アンディ!〇ポーターが見えてる!とか色々ありますね。ただこのイラストに関しては開発のスタッフや、広報の方々と楽しくやらせてもらった覚えがあります。ものごつつう楽しかったですう!。
…にしてもカラオケイラストなつかしいんですケド……。

白井影二



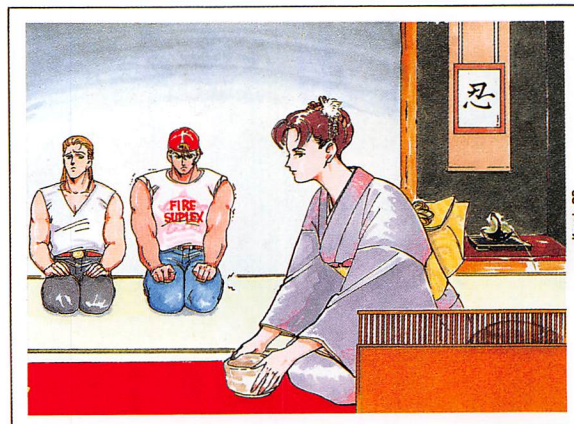
アンディ・ボガード



東 丈

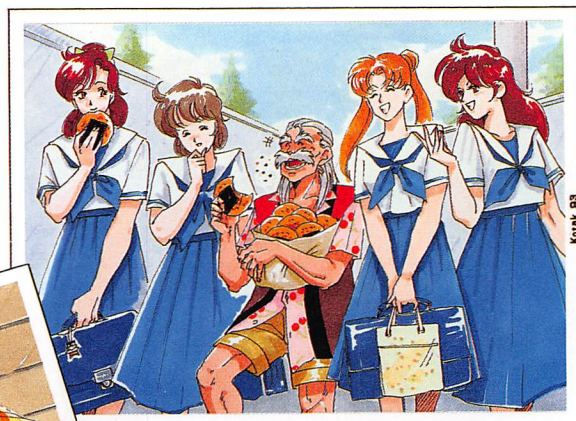


チン・シンザン

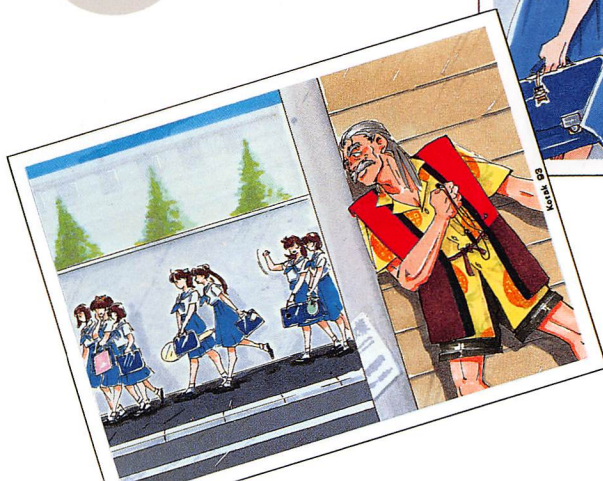


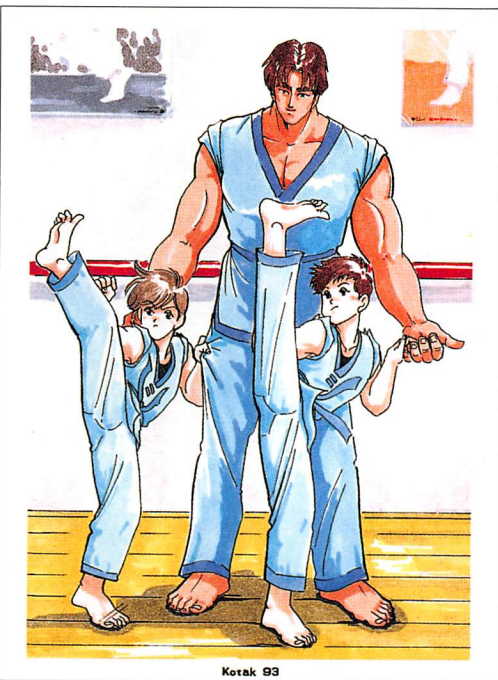
不知火 舞

ゲームスト増刊 描き下ろしイラスト
'93年3月制作 使用画材 マーカーインク/PPC用紙
サイズ 各145mm×190mm

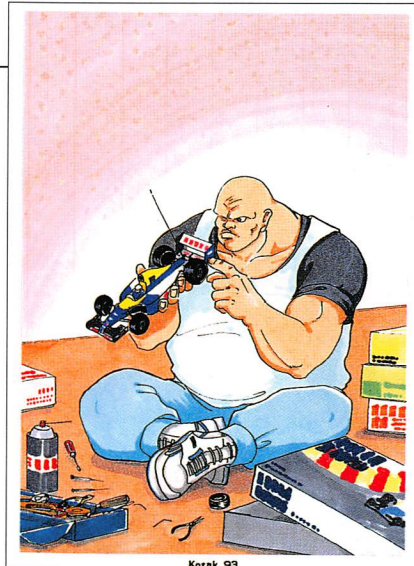


山田十平衛

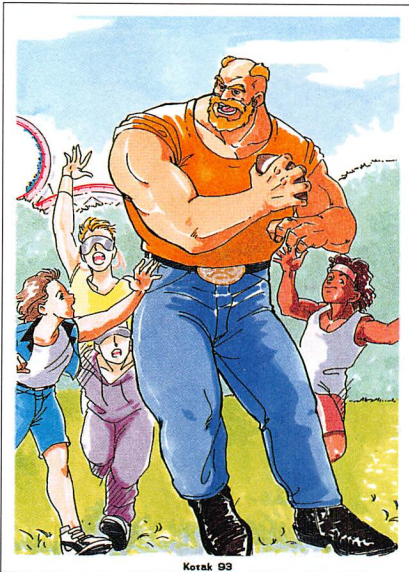




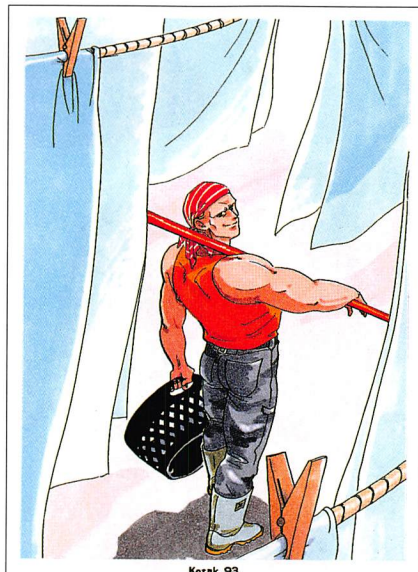
キム・カップファン



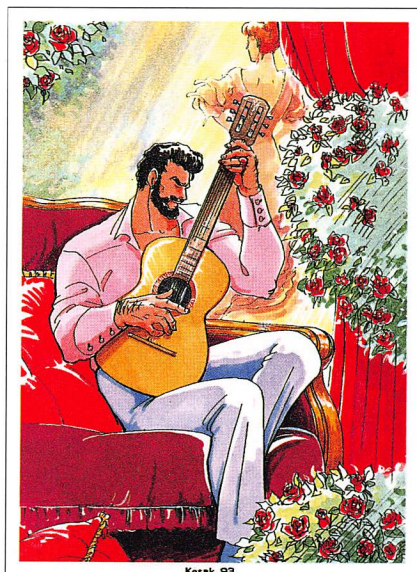
アクセル・ホーク



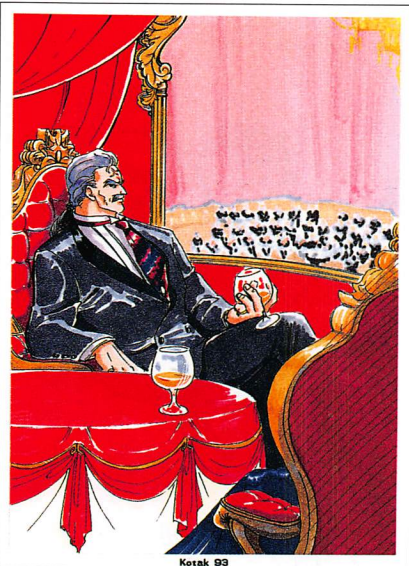
ビッグ・ベア



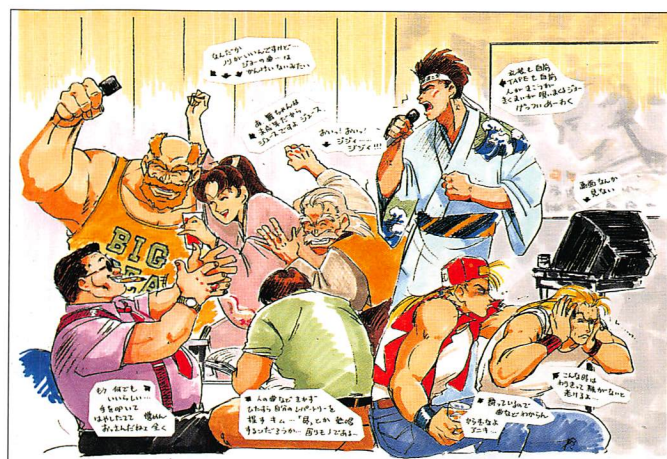
ビリー・カーン



ローレンス・ブラッド



ヴォルフガング・クラウザー



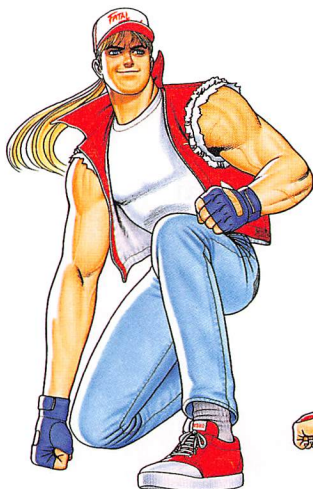
コミックゲームスト用 描き下ろしイラスト
'93年 6 月制作 サイズ 332mm×244mm
使用画材 マーカー/PPC用紙

餓狼伝説[®] SPECIAL



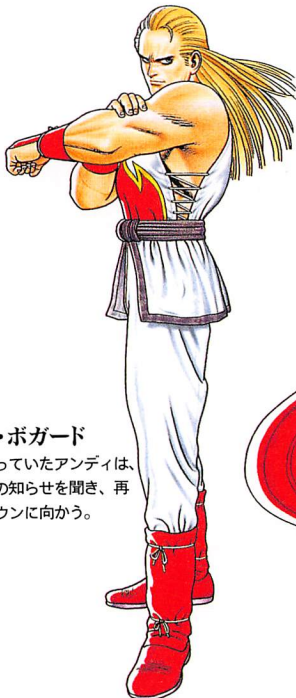
アーケード版登場時期 '93年9月
ROM版発売日 '93年12月22日 定価 ¥28,000(150M)
CD版発売日 '94年9月9日 定価 ¥7,800 ©SNK 1993

クラウザーが倒れ、サウスタウンには再び平和が訪れた。そう思ったのもつかの間、あのギース・ハワードが、死の淵から蘇ってきたのだ。この巨星の復活は、多くの強者たちを呼び集めることになる。
真の世界一の座を争い、すべての因縁に決着をつけるべく、再び闘いの火蓋が切って落とされるのであった。
あの「リョウ・サカザキ」も登場した、これまでの餓狼シリーズの集大成といえる作品。練り込まれたゲームバランスと、連続技の爽快感がファンの幅広い支持を受け、対戦プレイもかなりの盛り上がりを見せた。



テリー・ボガード

ギースが復活したという話を耳にしたテリー。ついに、真の決着をつける日がやって来た。



アンディ・ボガード

日本へと渡っていたアンディは、ギース復活の知らせを聞き、再びサウスタウンに向かう。



ビッグ・ベア

主ギースを倒したテリーが大会に参加すると聞き、世界最強の座につくため闘いに挑む。



タン・フー・ルー

ギースの暴走を止めるのは、自分しかない。タンは再び闘いの場へと向かう。



不知火 舞

知らぬ間に道場から去っていったアンディ。舞は、迷わず最愛の人の元へと向かう。



東 丈

東は今回もすべての闘いに勝利し、新たなジョー伝説を作り出そうとしていた。



キム・カッファン

キムは、並み居る強豪を倒すことで、テコンドーの強さを証明しようとする。



チン・シンザン
道場を繁盛させるため、世界最強の名譽を得るべく、大会に参加するチンであった。



ダック・キング
ダンス格闘家として世界最強を目指すため、再びダックはテリーに挑戦する。



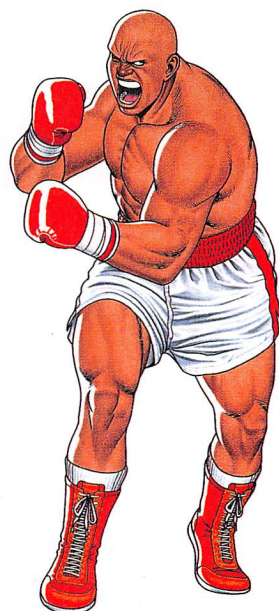
ビリー・カーン
自らと、敬愛する主を倒された屈辱を晴らすべく、ビリーは大会へと乗り込んでいった。



山田 十平衛
現役を離れ、退屈で仕方がなかった十平衛。女にモテたいため、再び世界最強を目指す。



アクセル・ホーク
テリー達との闘いで再び血が騒ぎだしたアクセルは、カムバックへ向けて動き出す。



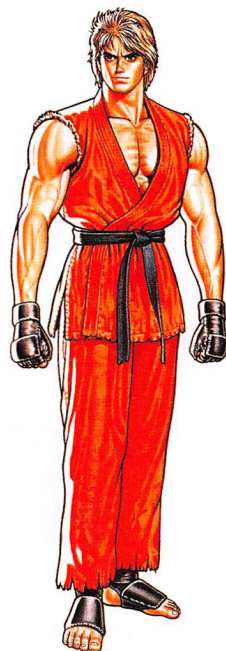
ギース・ハワード
表舞台へ出てきたクラウザーの息の根を止めるべく、ギースは地獄の底から蘇った。



ローレンス・ブラッド
クラウザーに力を貸していたローレンスだが、今回は自らの栄光を取り戻すべく闘いに挑む。



ヴォルフガング・クラウザー
すべての支配を求めるクラウザー。その野望が、ついに表舞台で動き出した。

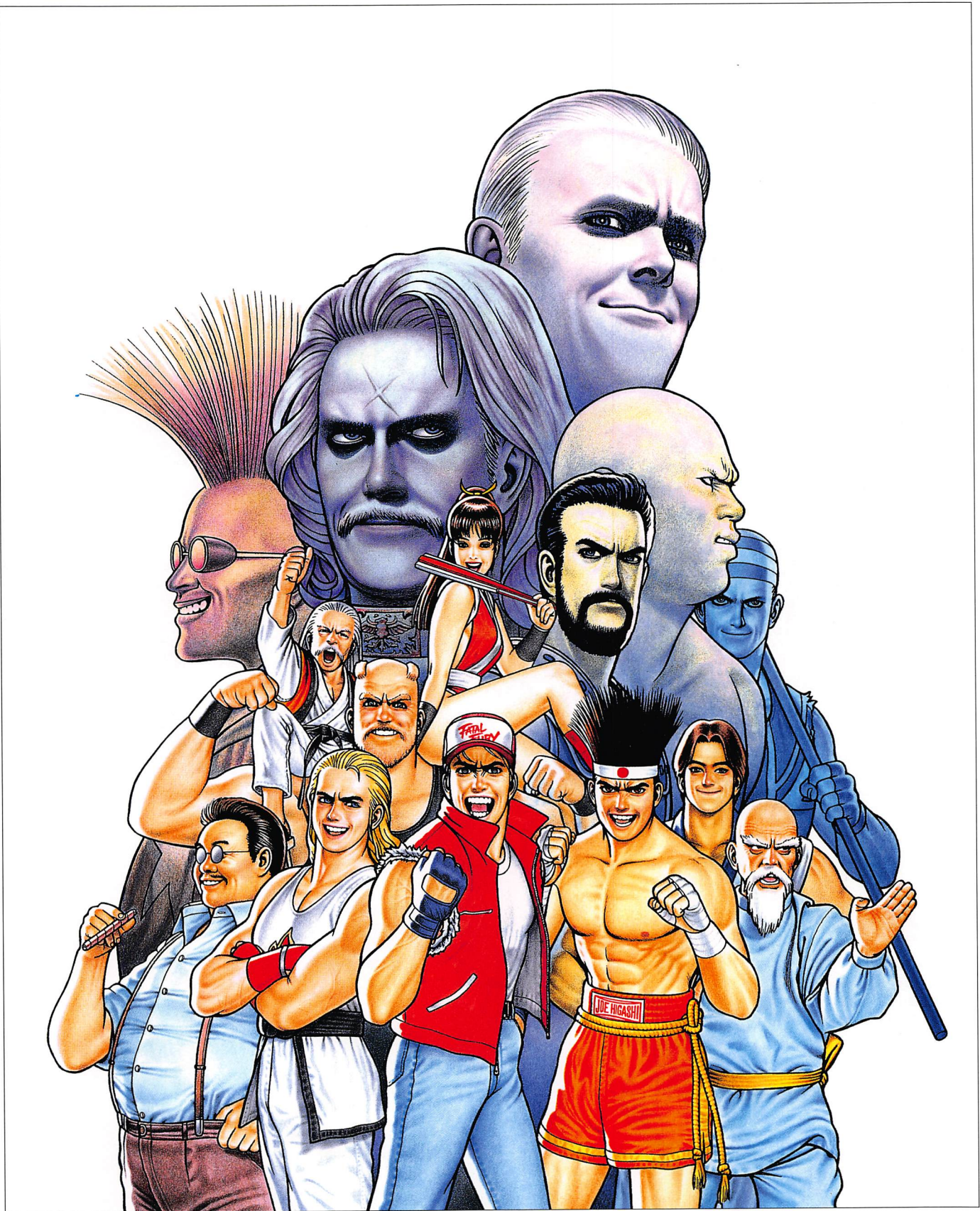


リョウ・サカザキ
極限流空手の極意を若くして会得した男が、強者たちが集まるこの地へと足を踏み入れる。

スペシャルは、ゲームとしても好きでした。また、マーカーで塗って、色鉛筆でディティールを出す、現在の手法になったのもこのころでした。

森気楼

キャラクター紹介用 単体イラスト①
'93年9月制作 サイズ 各253mm×357mm
使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙



餓狼伝説SPECIAL メインビジュアル

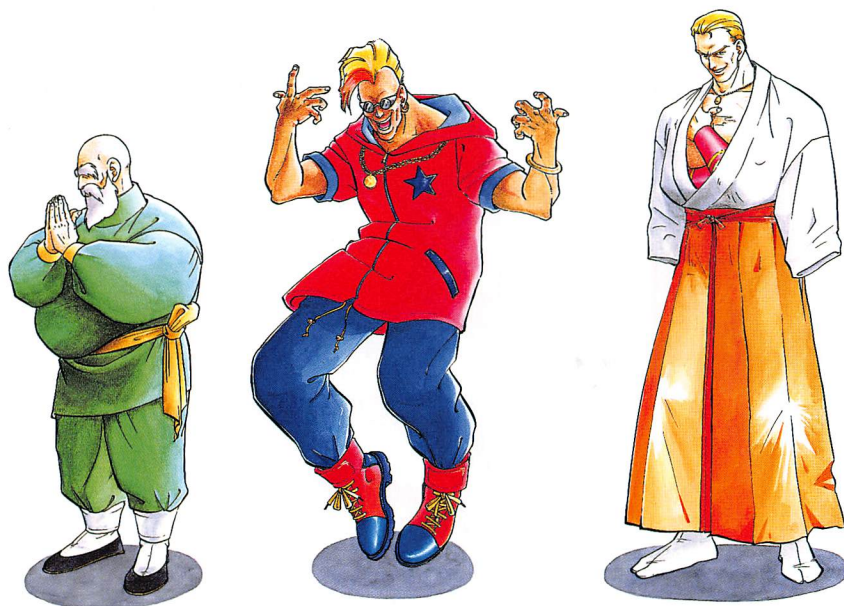
'93年10月制作 サイズ 320mm×450mm

使用画材 マーカー、カラーインク、色鉛筆/ケント紙

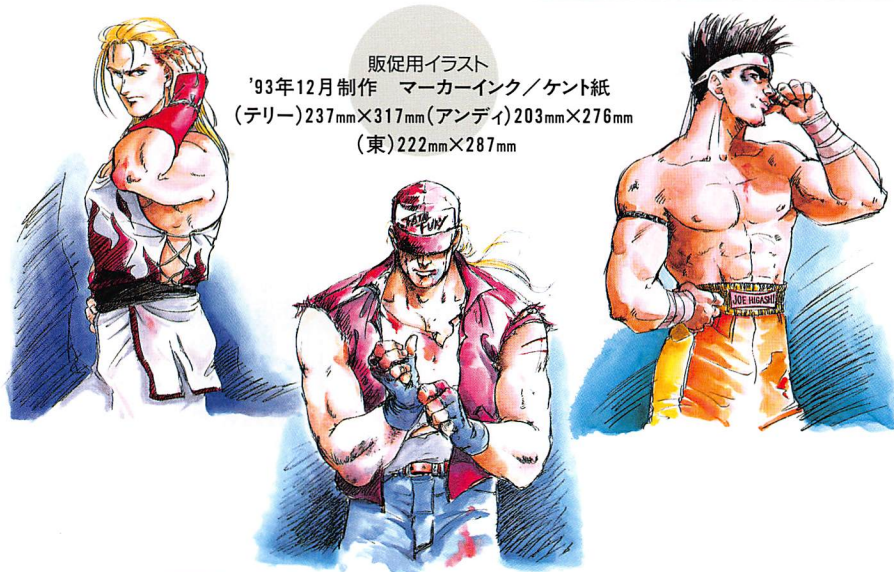
これ以来、全員集合メインイラストは、なるべく描かないようにしています。K.O.F.なんかでやったら大変ですものね。

森気楼

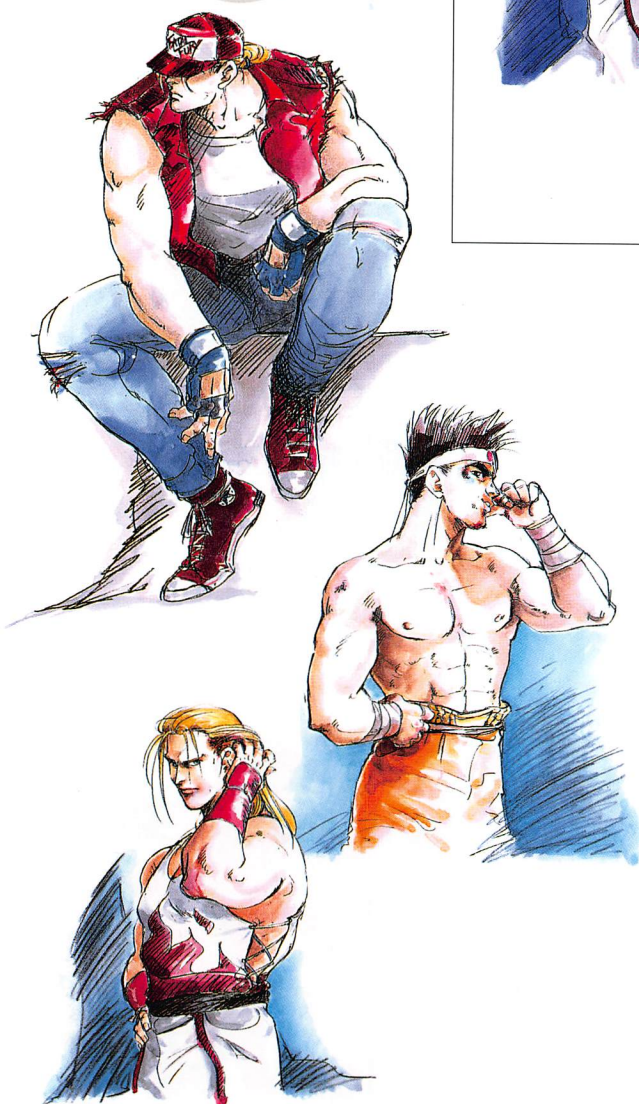
キャラクター紹介用単体イラスト②
'93年6月制作 サイズ 各257mm×362mm
使用画材 マーカーインク/ケントボード



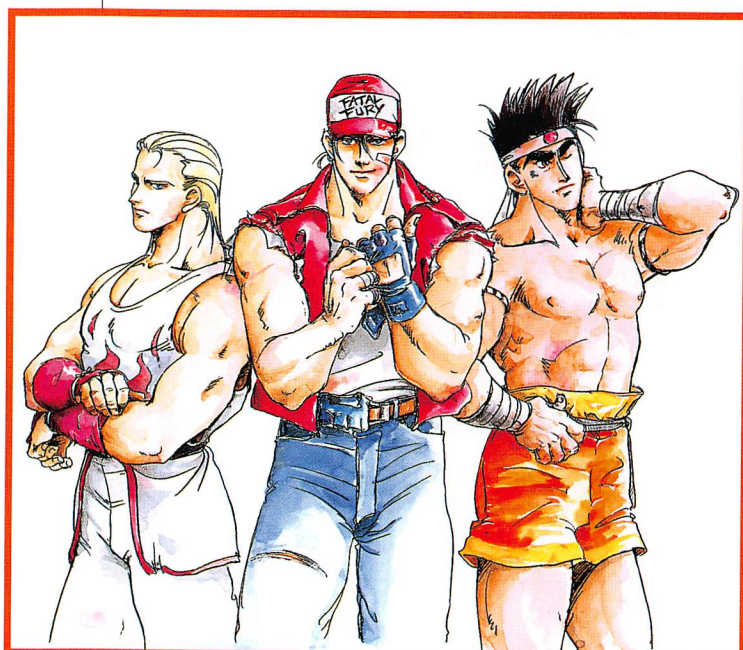
販促用イラスト
'93年12月制作 マーカーインク/ケント紙
(テリー)237mm×317mm(アンディ)203mm×276mm
(東)222mm×287mm



販促用(テリー)デモ画面用(アンディ・東)原画
'93年12月制作 使用画材 マーカーインク/ケント紙
(テリー)232mm×300mm(アンディ)216mm×268mm
(東)245mm×291mm



ゲームスト増刊 表紙イラスト
'93年11月制作 サイズ 289mm×229mm
使用画材 マーカーインク/ケント紙





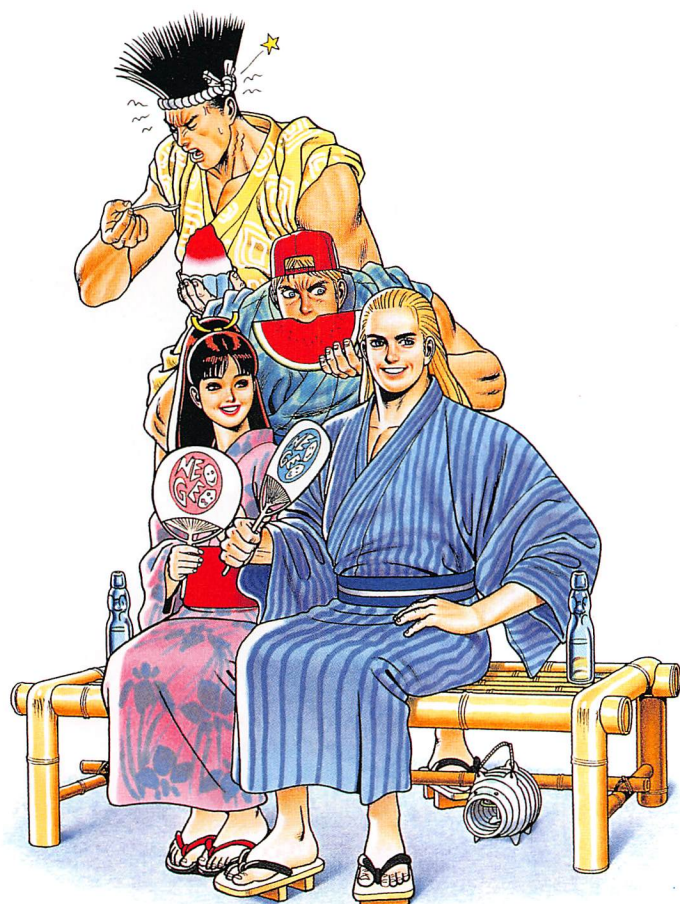
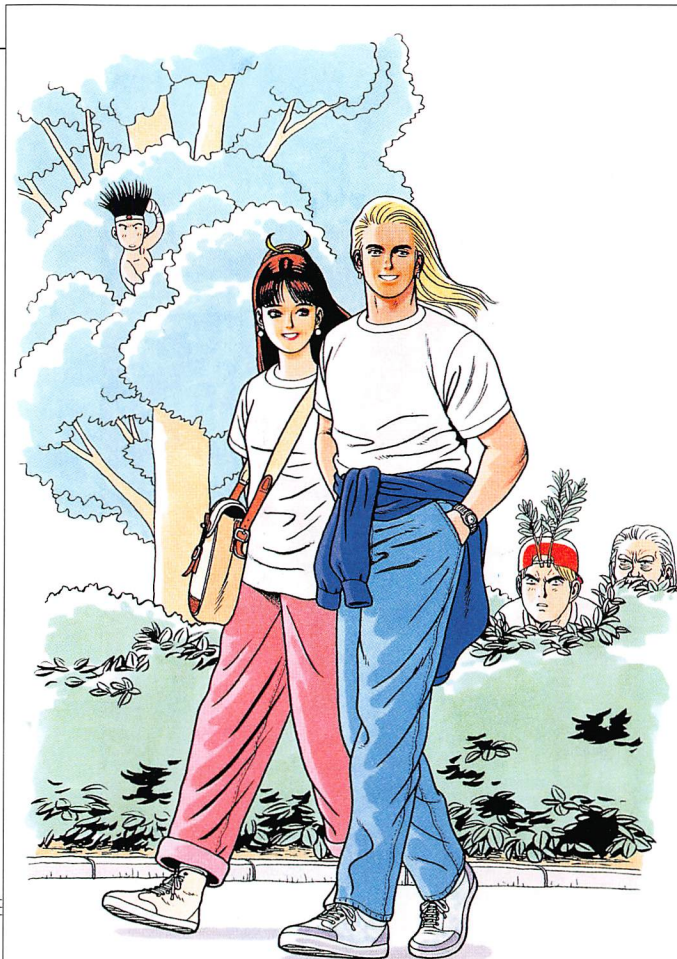
PCエンジン版 ソフトパッケージ
'94年12月制作 サイズ 256mm×355mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙



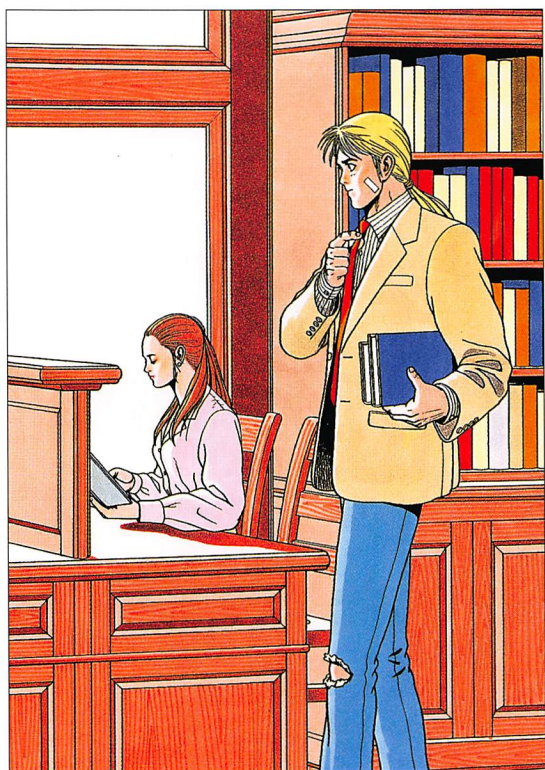
兵庫県 少年犯罪防止ポスター
'94年7月制作 サイズ 295mm×495mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙



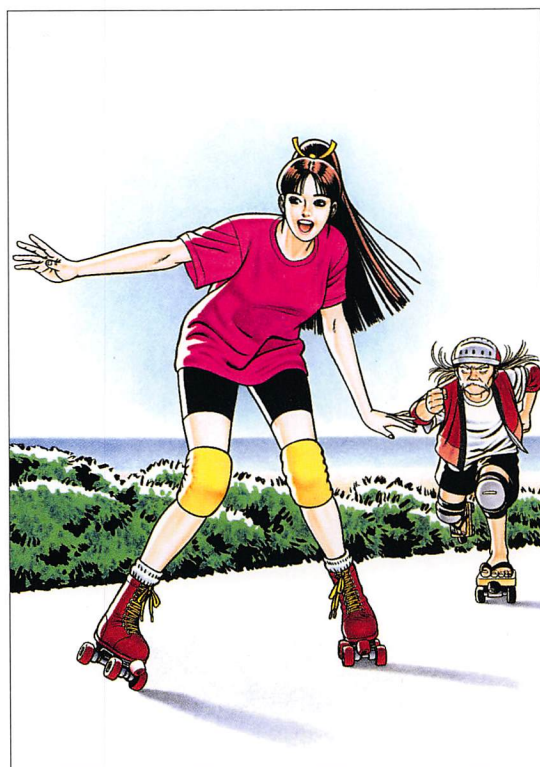
ギャルズアイランド3用 書き下ろしイラスト
 '94年4月制作 サイズ 210mm×297mm
 使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙



'93年度 暑中見舞いイラスト
 '93年7月制作 サイズ 210mm×296mm
 使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙

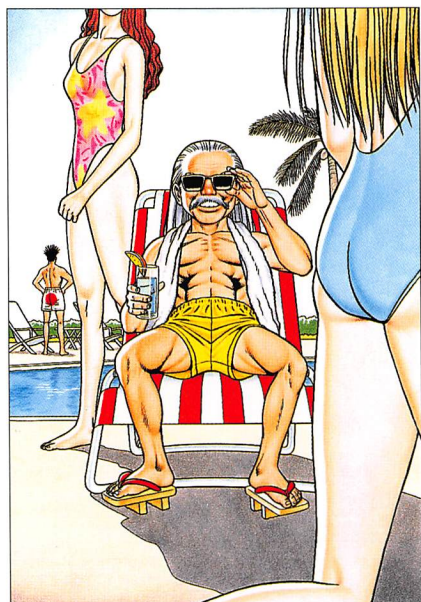


●テリー・ボガード

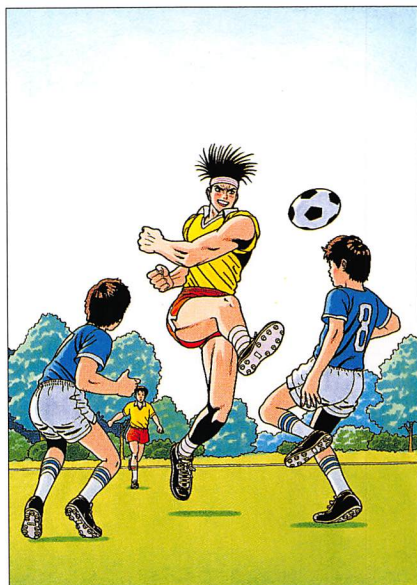


●不知火 舞

ゲームスト増刊用 描き下ろしイラスト
'94年1月制作 サイズ 各210mm×297mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙



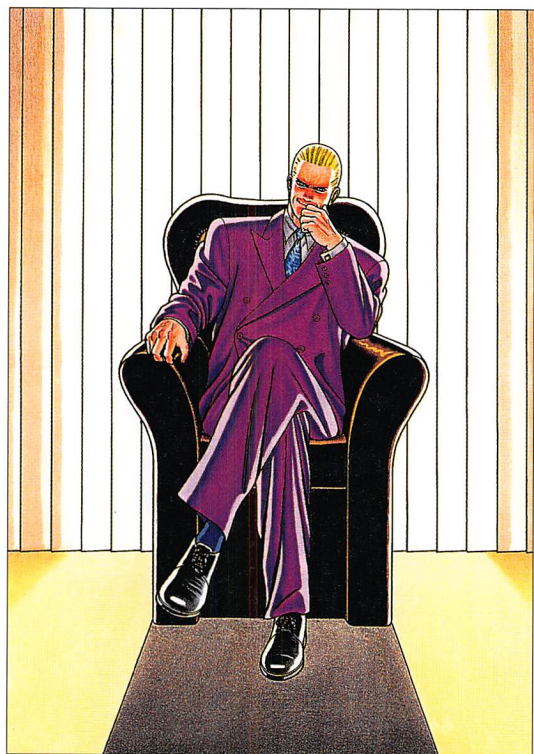
●山田 十平衛



●東 丈

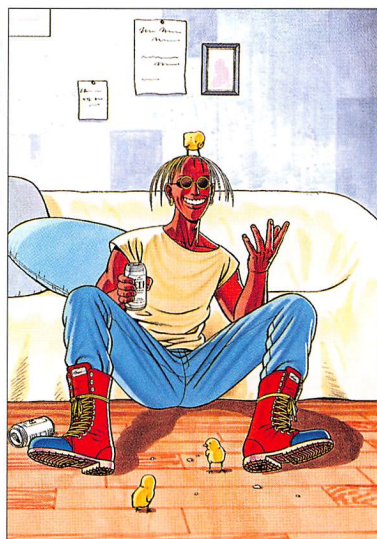


●ビッグ・ベア

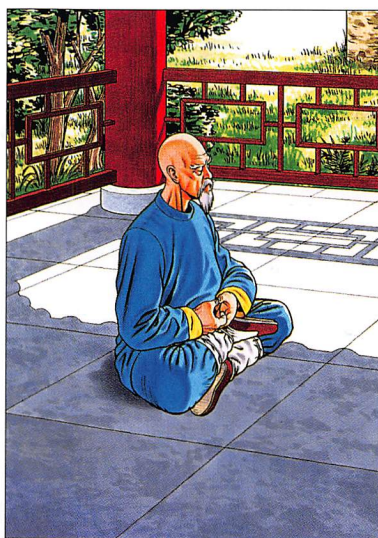


●ギース・ハワード

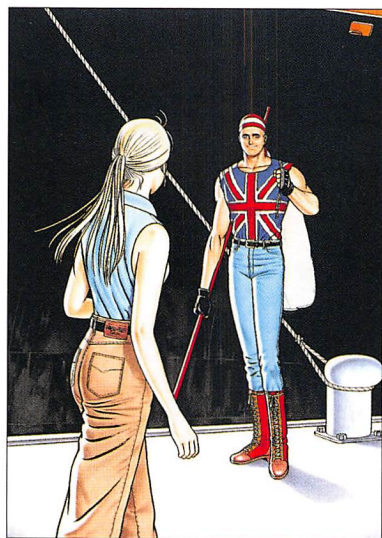
●ダック・キング



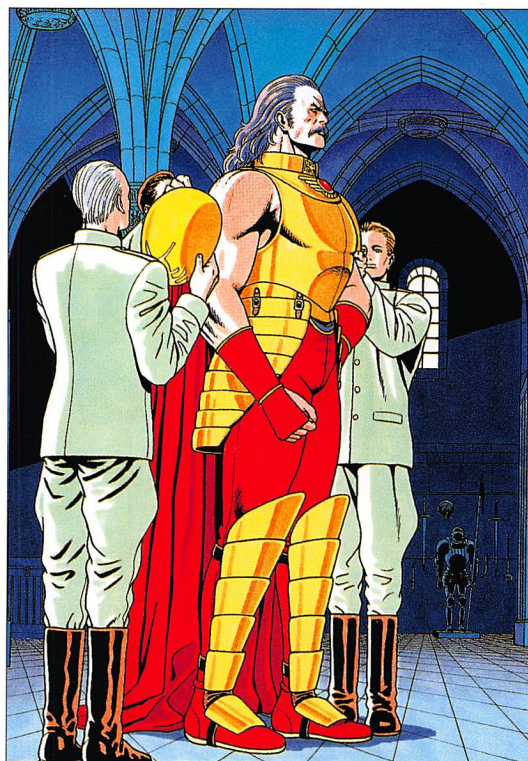
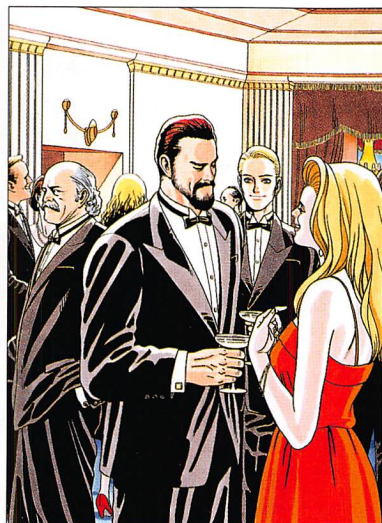
●タン・フールー



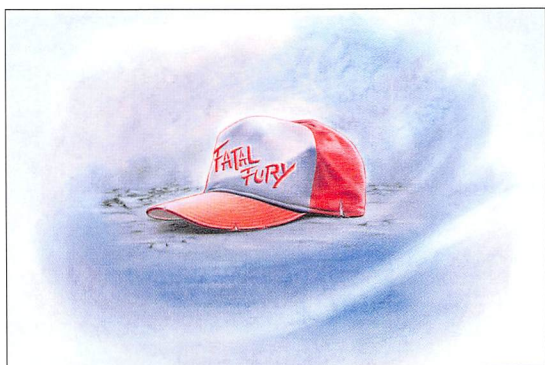
●ビリー・カーン



●ローレンス・ブラッド

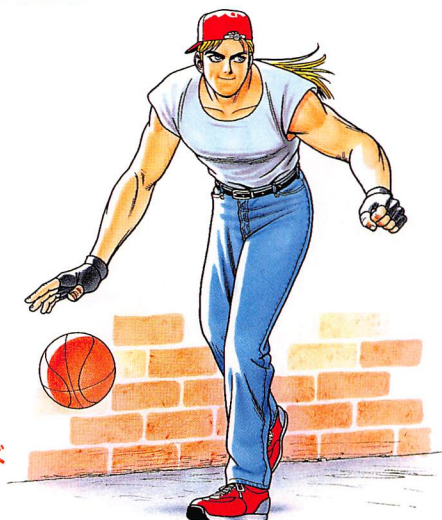


●ヴォルフガング・クラウザー

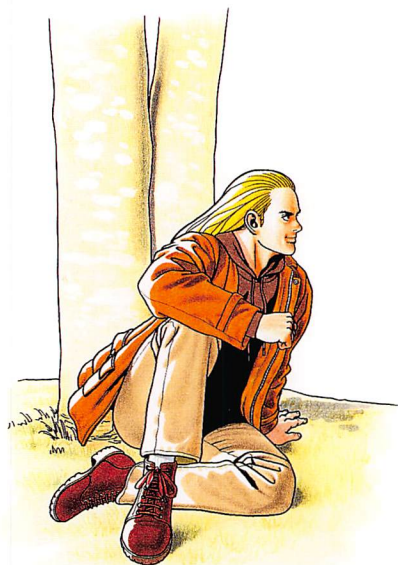


●TERRY'S CAP

1994年度カレンダー用イラスト
 '93年12月制作 マーカー、色鉛筆/PPC用紙 各210mm×297mm
 (TERRY'S CAP) '93年10月制作 色鉛筆/PM紙 359mm×257mm



●テリー・ボガード



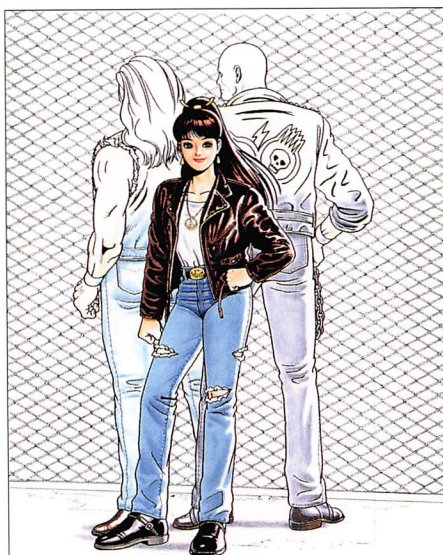
●アンディ・ボガード



●ビッグ・ベア



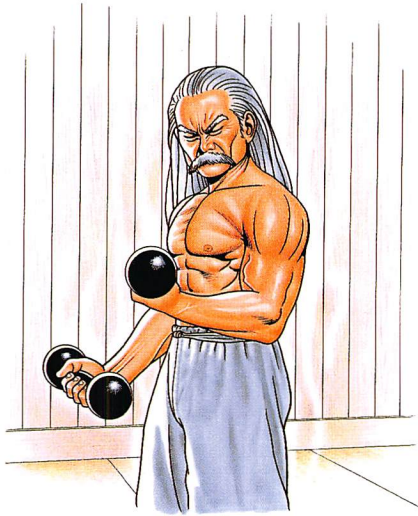
●東 丈



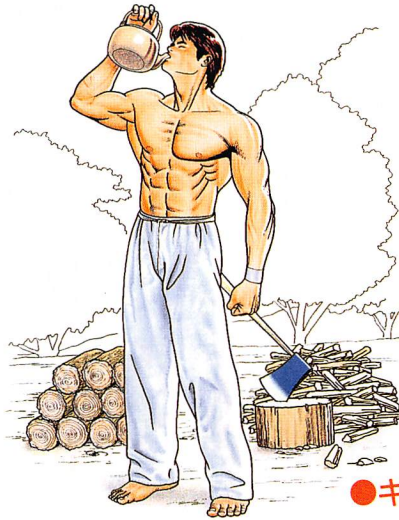
●不知火 舞



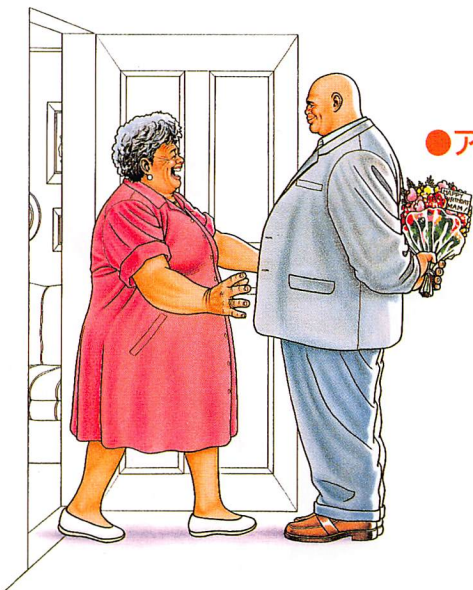
●チン・シンザン



●山田 十平衛

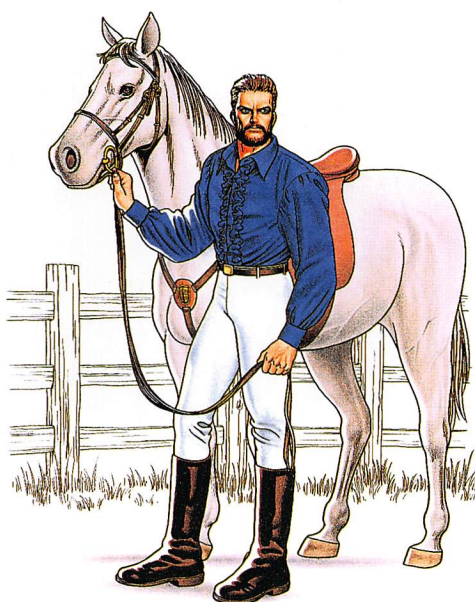
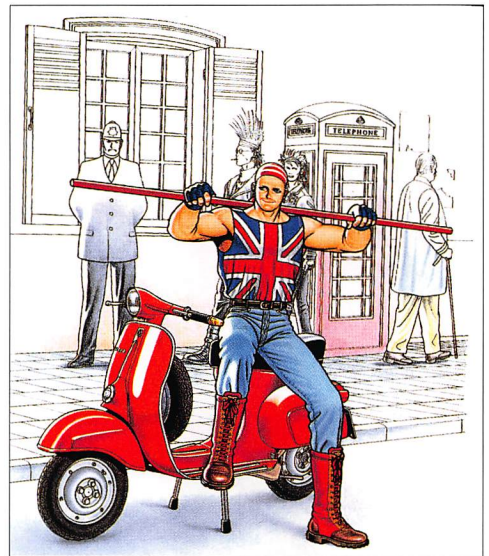


●キム・カッフアン

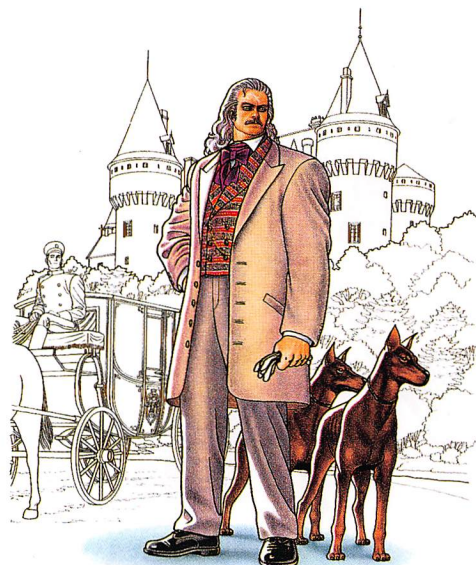


●アクセル・ホーク

●ビリー・カーン



●ローレンス・ブラッド

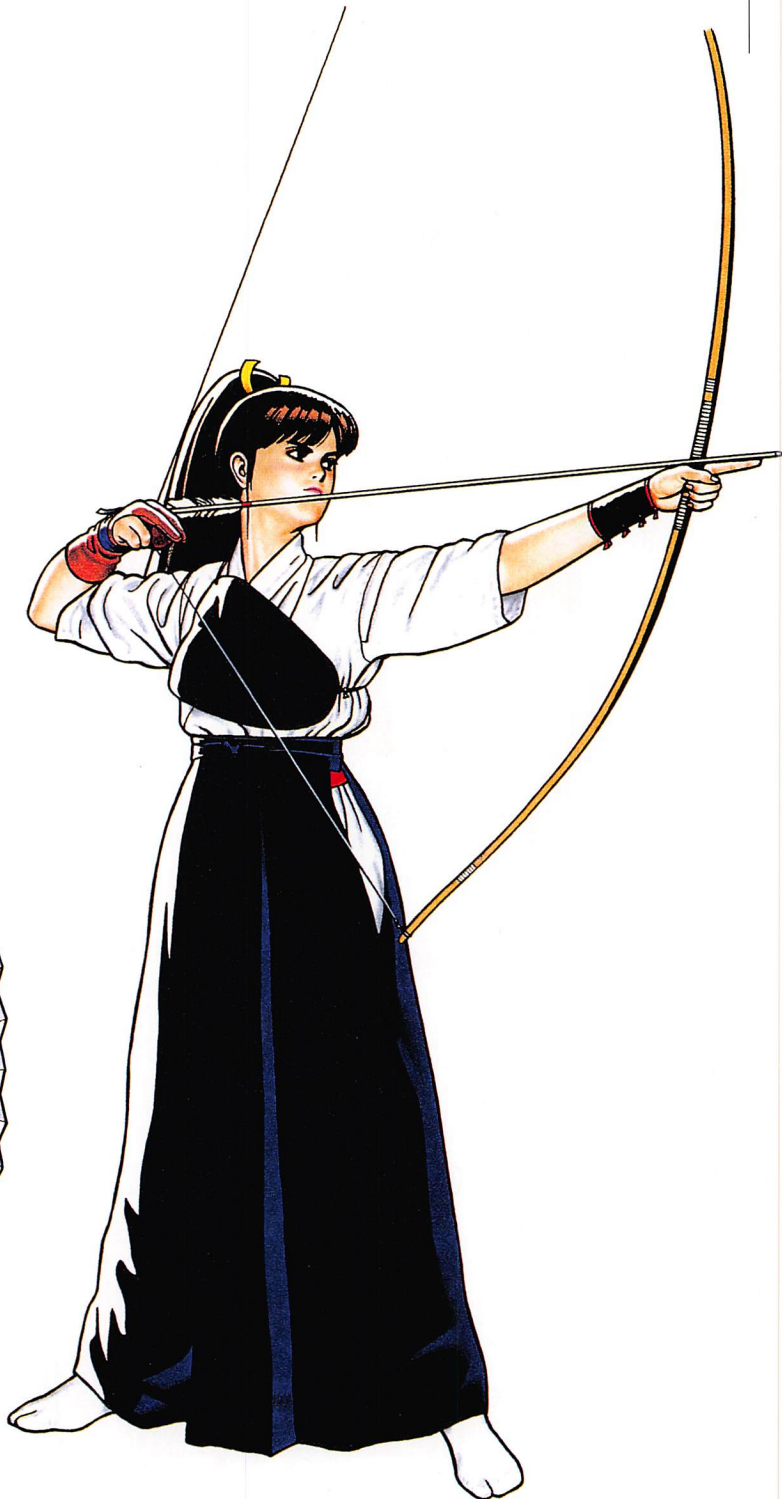


●ヴォルフガング・クラウザー

各キャラクターの戦い以外の日常を描いてみました。ゲームのキャラクターも、きっとどこかで生活している、そんな感じを出してみたかったです。

森気楼

ギャルズアイランド3用 描き下ろしイラスト
(弓道着)'94年4月制作 マーカー、色鉛筆/PPC用紙 210mm×297mm
(バストショット)'94年4月制作 色鉛筆/カラーセント 180mm×257mm

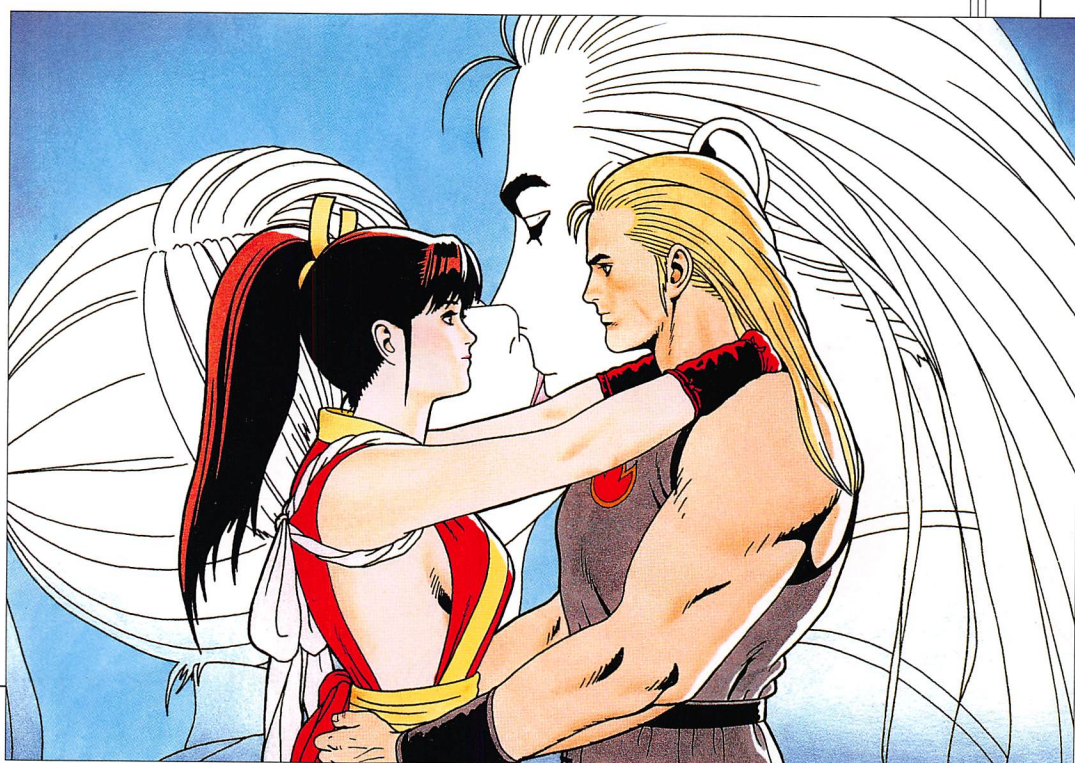


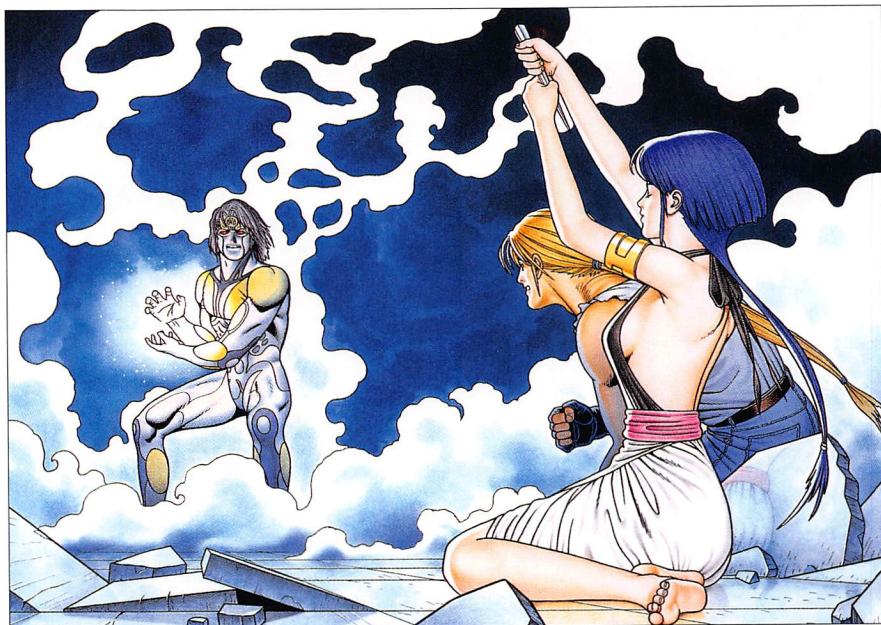
ソフトマニュアル用イラスト
'93年8月制作 サイズ 178mm×263mm
使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙



'94年 8月 5日号表紙
'94年 7月制作 サイズ 255mm×362mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙

'94年 5月13/27日号掲載
'94年 4月制作 サイズ 418mm×294mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙

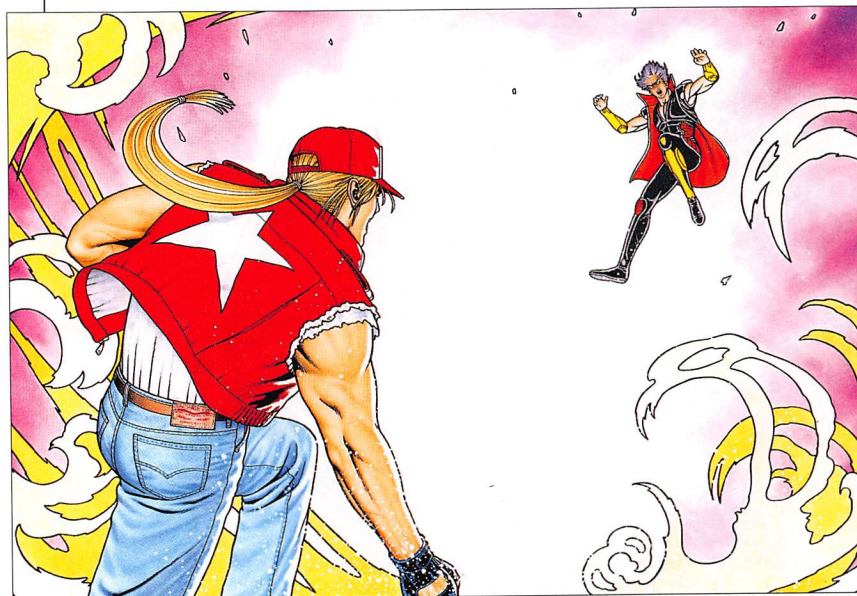




'94年9月16—23日号掲載
'94年8月制作 サイズ 362mm×255mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙

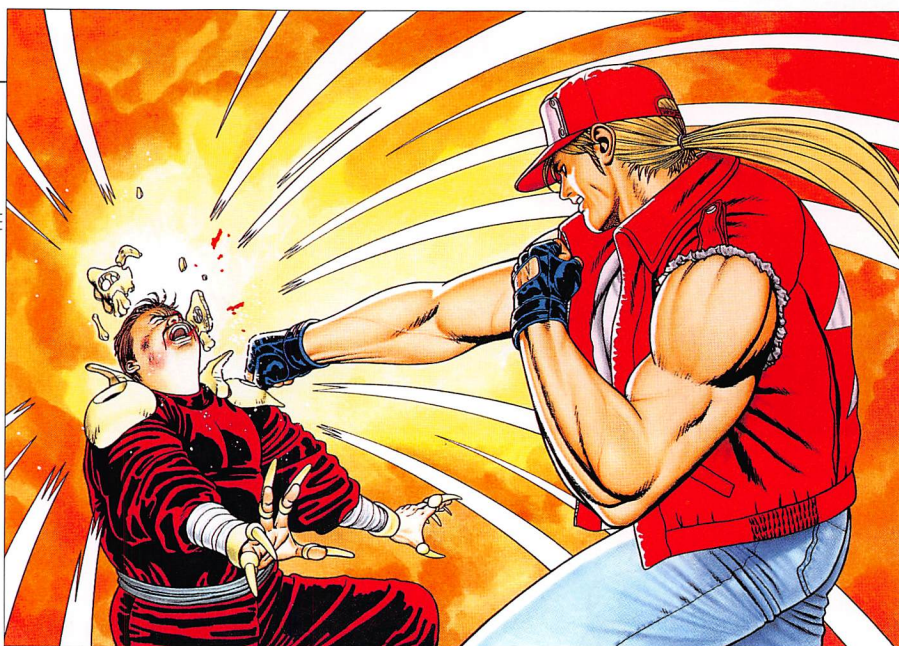


'94年6月10日号掲載
'94年5月制作 サイズ 254mm×362mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙

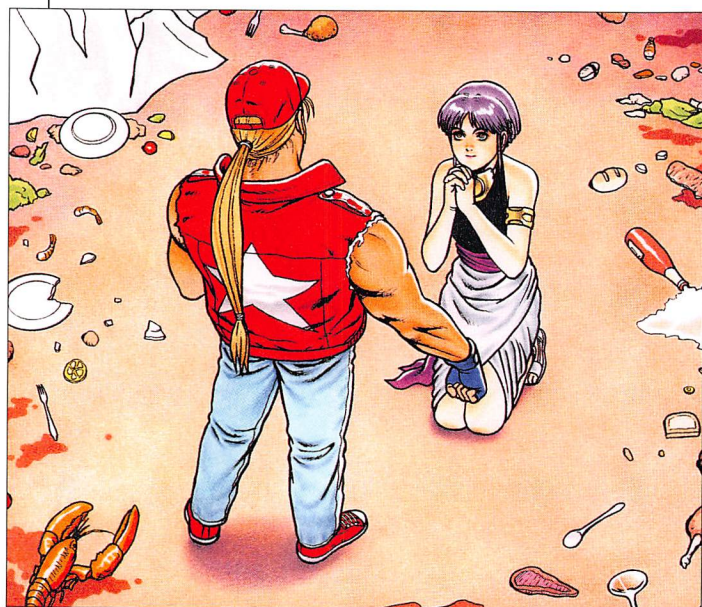


'94年5月7—8日号掲載
'94年6月制作 サイズ 362mm×255mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙

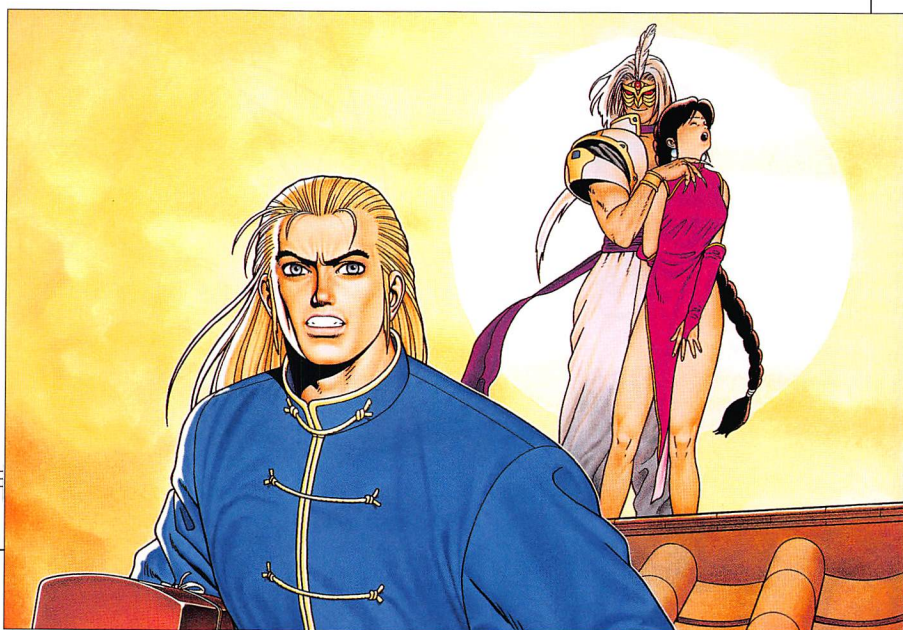
'94年 5月13-27日号掲載
'94年 4月制作 サイズ 418mm×294mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙



'94年 5月13-27日号掲載
'94年 4月制作 サイズ 208mm×296mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙



'94年 8月5日号掲載
'94年 7月制作 サイズ 256mm×362mm
使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙



餓狼伝説[®]3

ROAD TO THE FINAL VICTORY

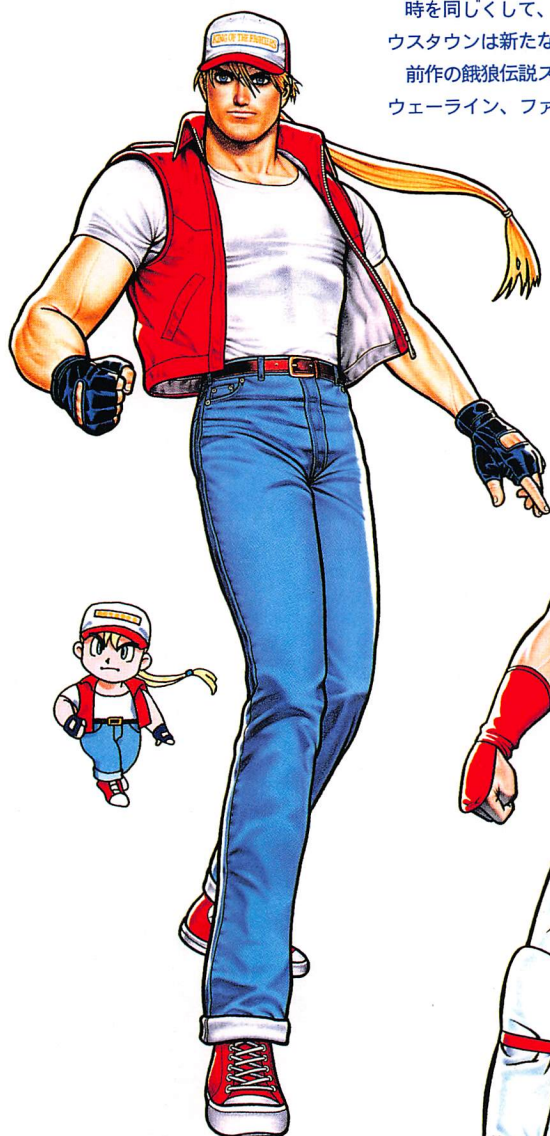


アーケード版登場時期 95年3月
ROM版発売日 95年4月21日 定価 ¥32,000 (266M)
CD版発売日 95年4月28日 定価 ¥8,800 ©S N K 1995

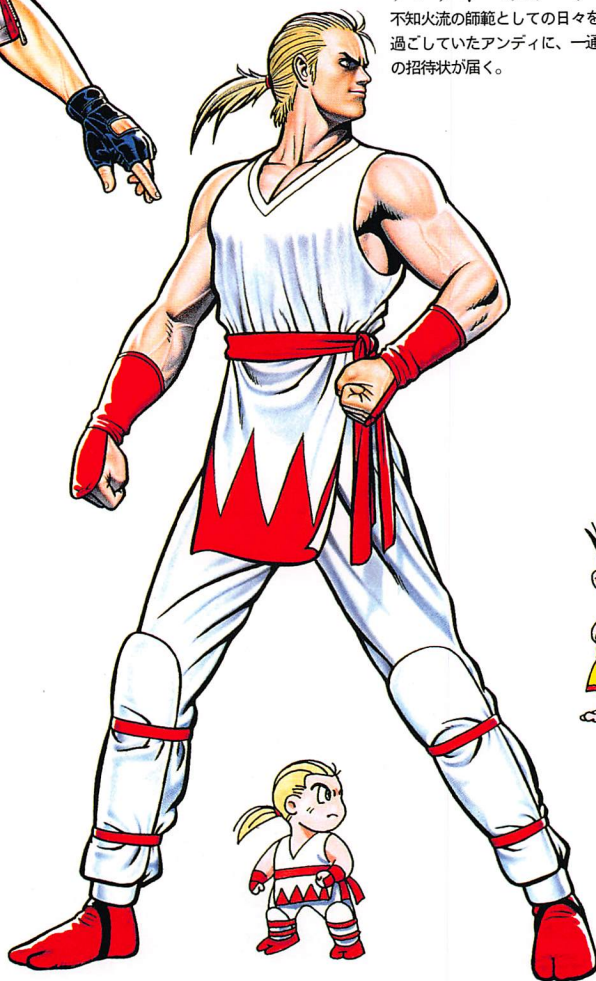
闘いの日々が去り、静けさを取り戻したサウスタウンであったが、その平和は長くは続かなかった。「秦の秘伝書」。すべてを集めた時、真の効力を発揮する、と言われているこの秘伝書を巡り、不穏な動きが各地で起こり始めていた。

時を同じくして、一人の男がサウスタウンへと帰ってきた。かくして飢えた狼たちは導かれるように集まり、サウスタウンは新たな闘いの舞台となるのだった……。

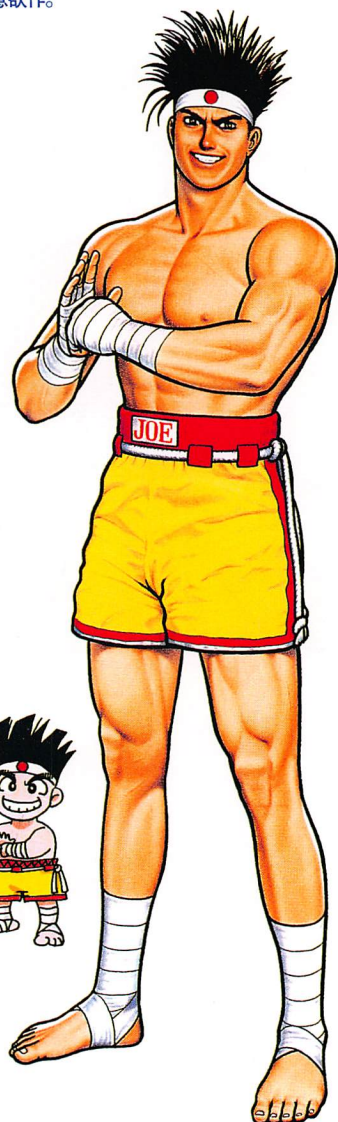
前作の餓狼伝説スペシャルから約1年半、満を持して発売されたシリーズ第4弾。コンビネーションアーツ、スウェーライン、ファイティングレベル等の新要素が数多く盛り込まれた意欲作。



テリー・ボガード
久々に帰るサウスタウン。そこには、新たな闘いが待ち受けていた。



アンディ・ボガード
不知火流の師範としての日々を過ごしていたアンディに、一通の招待状が届く。



東 丈
もはやムエタイに敵はない東。デンからの連絡に、東が目を見開かせたのは言うまでもない。

Hon Fu.

キャラクター紹介用単体イラスト
 '94年12月制作 サイズ 各253mm×357mm
 使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙



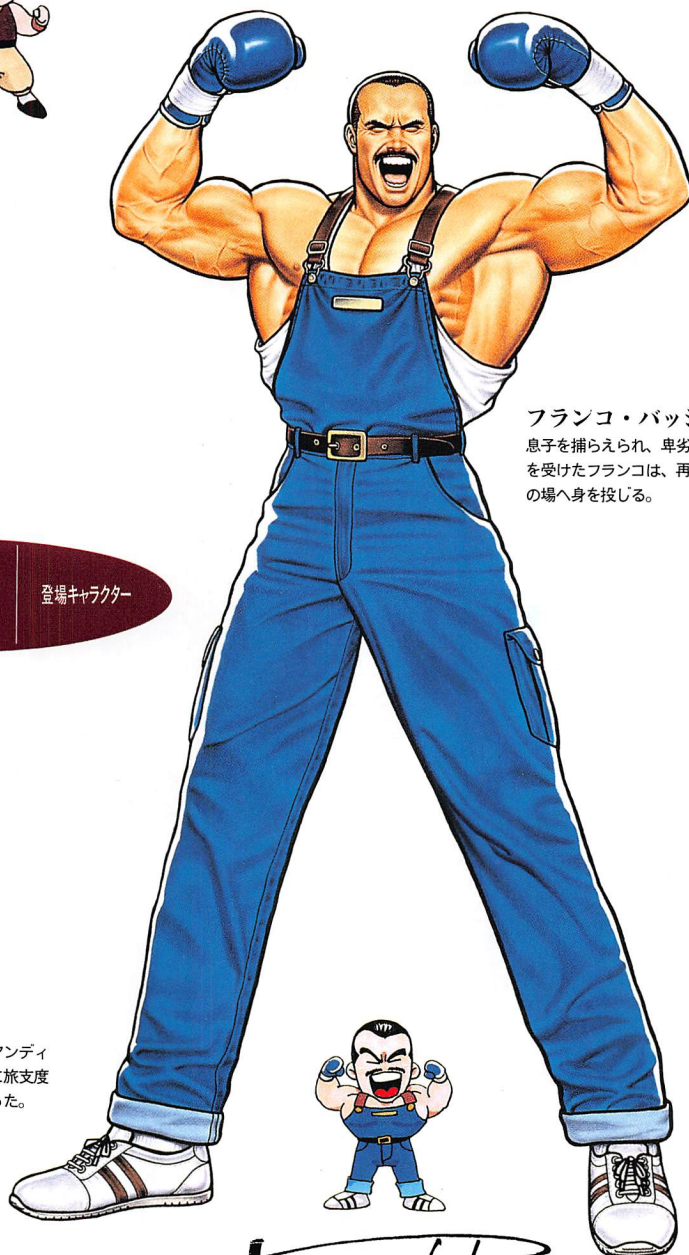
ホンフウ

香港一の問題刑事。長年追っていた山崎の情報を入手し、一路サウスタウンへと急ぐ。



マニュアル用SDカット

'95年4月制作 サイズ 186mm×277mm
 使用画材 マーカー/PPC用紙



フランコ・バッシュ
 息子を捕らえられ、卑劣な脅迫を受けたフランコは、再び闘いの場へ身を投じる。



F. Bassh

餓狼伝説 3 一途かなる闘い

登場キャラクター



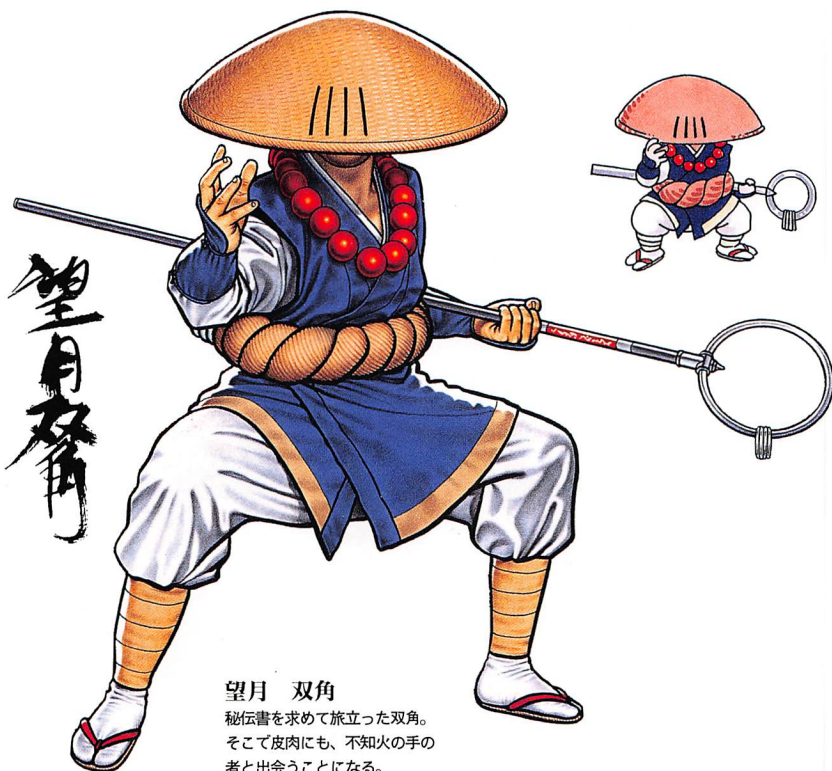
不知火 舞

招待状が届くと、舞はアンディの返事も聞かず、勝手に旅支度を始めてしまうのであった。



このころになると、ゲームが全然出来ていない段階から、イラストに取りかかるようになっていました。マリーのジャンパーの色が違っているのは、そのためです。

森気楼

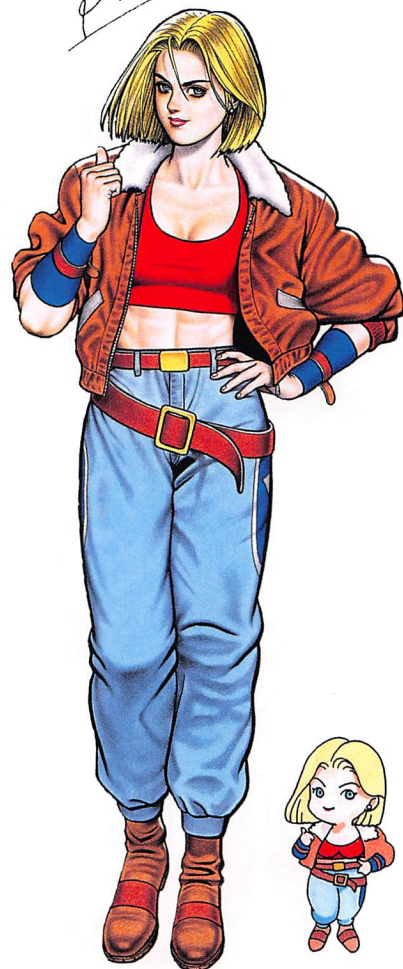


望月 双角
秘伝書を求めて旅立った双角。
そこで皮肉にも、不知火の手
者と出会うことになる。

ブルー・マリー

秘伝書に関する調査を依頼され、
サウスタウンに乗り込んできた
フリーエージェント。

Blue Mary

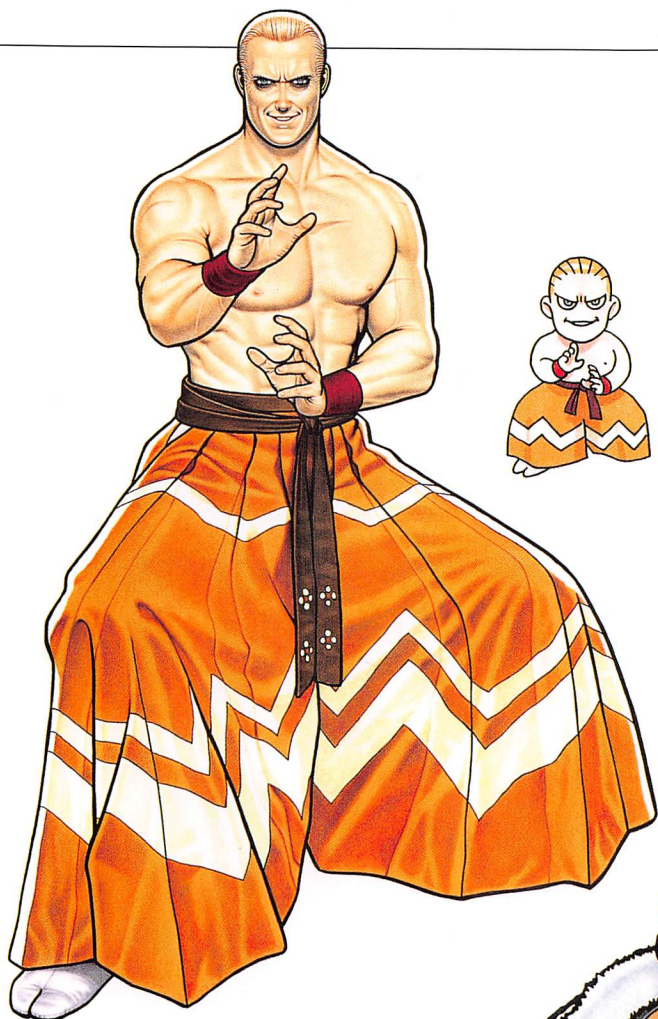


Bob Wilson

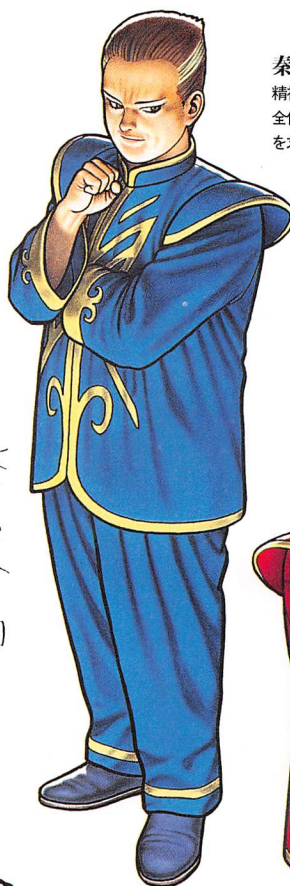
ボブ・ウィルソン
リチャードが一目置く新人格闘
家。若きカボエラ伝道師がボガ
ード兄弟に挑む。

餓狼伝説 3 - 遙かなる闘い -

登場キャラクター



ギース・ハワード
サウスタウンへと戻ってきたギース。この街にとって、最も恐ろしい男が復活した。



秦 崇雷
精神を支配された秦兄弟は、完全体となるべく、「秦の秘伝書」を求めるのだった。

秦
崇
雨
田



秦
崇
秀

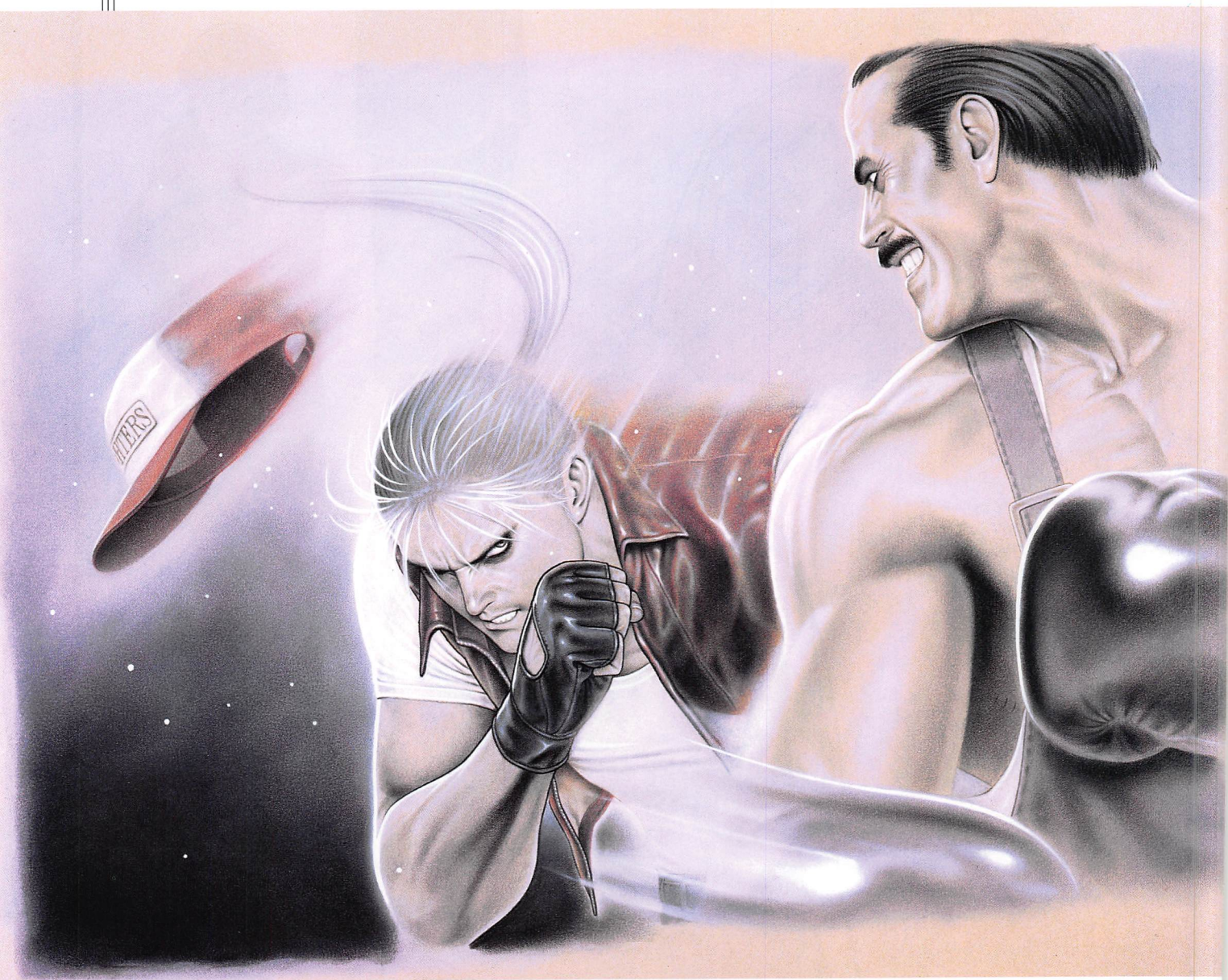
秦 崇秀
両親を亡くして以来力を合わせて生きてきた2人の心に、何者かが入り込んできた。



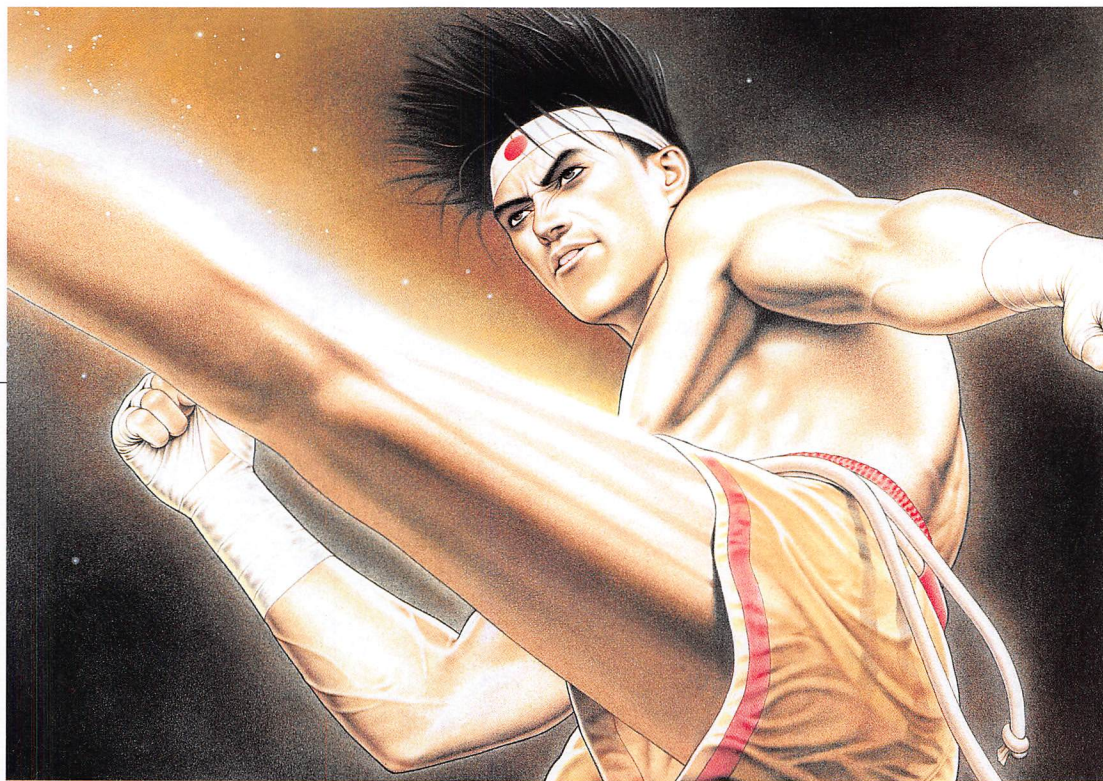
山崎 竜二

山崎 竜二
ある事件を機に香港に身を潜めた山崎。そこで山崎は、秦の秘伝書の存在を知る。

餓狼伝説3 -遙かなる闘い- メインヴィジュアル
'95年2月制作 サイズ 514mm×363mm
使用画材 パステル、色鉛筆、アクリルガッシュ/カラーボード



「ネオジオフリーク」第1号 付録ポスター
'95年2月制作 サイズ 379mm×266mm
使用画材 パステル、色鉛筆、アクリルガッシュ/カラーボード



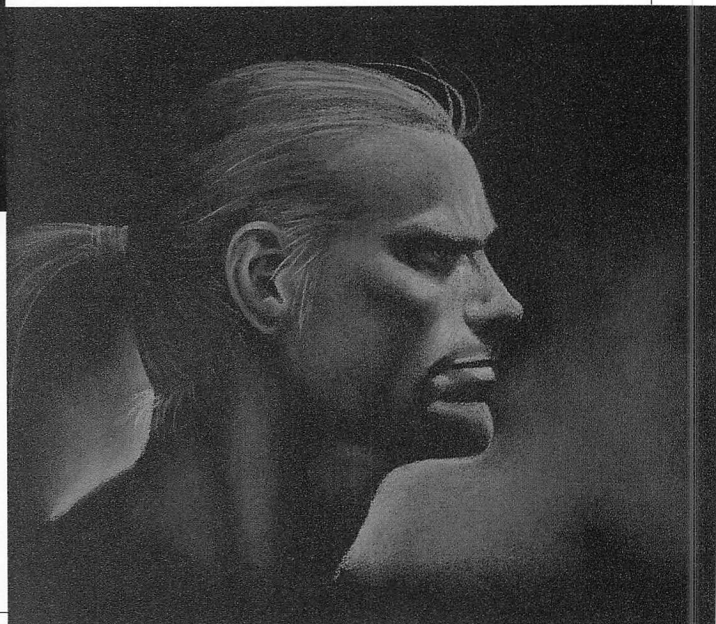
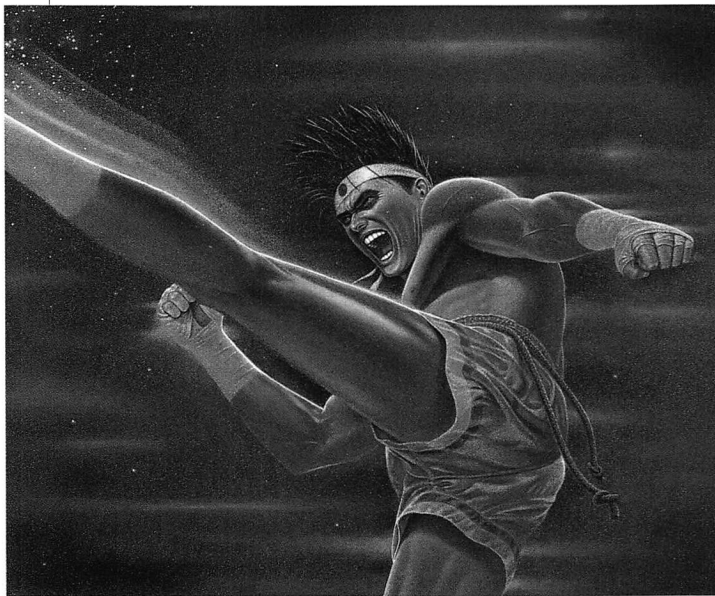
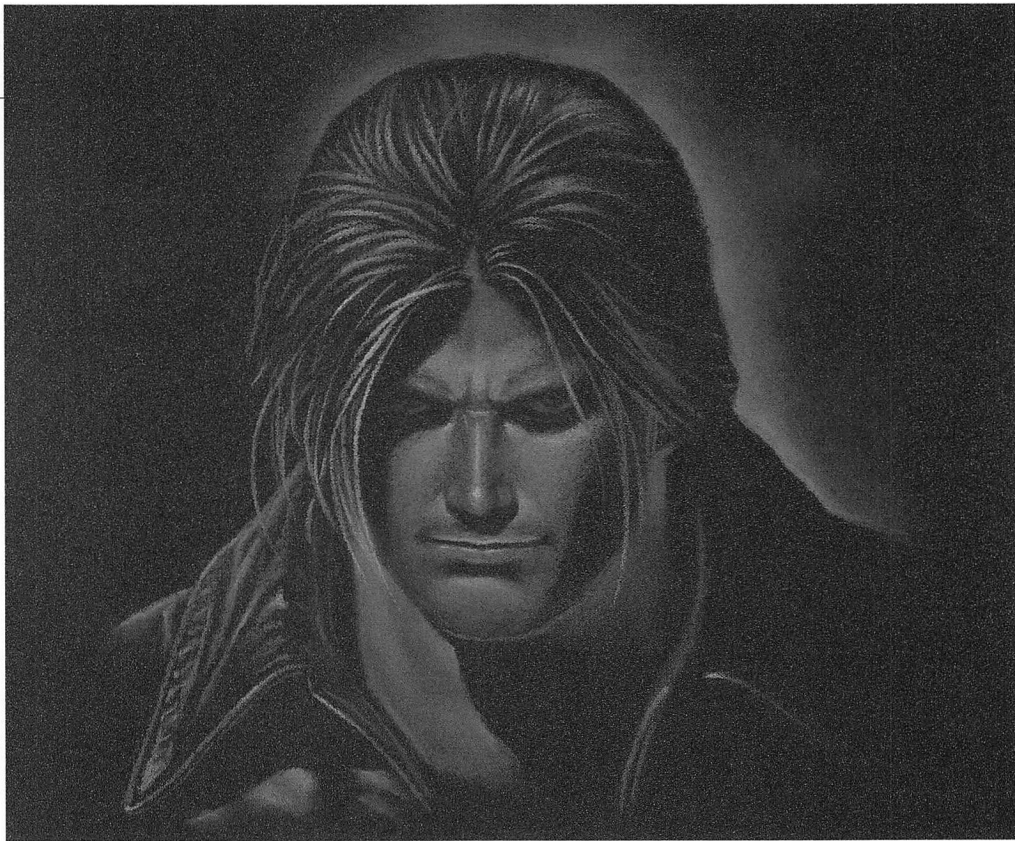
「ネオジオフリーク」

発刊号表紙

'95年2月制作 サイズ 418mm×300mm

使用画材 パステル、色鉛筆、アクリルガッシュ/カラーボード





メディアワークス「SNK画集 VOL.2」収録イラスト
 '95年1月制作 サイズ 各275mm×227mm
 使用画材 パステル、色鉛筆、アクリルガッシュ/サンドペーパー

サターン版ソフトパッケージ

'96年 4 月 サイズ 364mm×357mm

使用画材 アクリルガッシュ、ポスターカラー/イラストボード



アレンジCD用ジャケット

サイトロンレーベル「餓狼伝説3 アレンジサウンドトラック」

'95年 6 月制作 サイズ 230mm×230mm

使用画材 カラーインク、マーカー、色鉛筆/PPC用紙

REAL BOUT

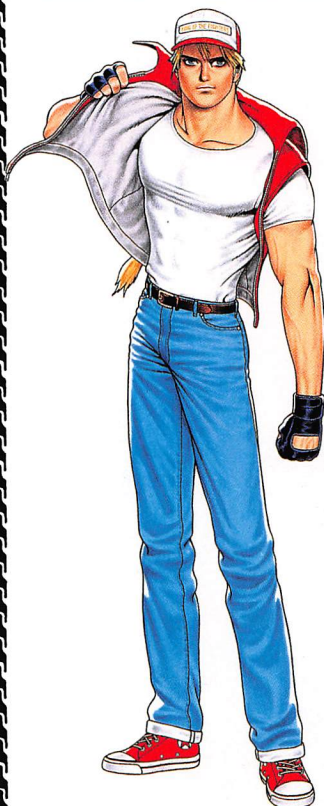
餓狼伝説



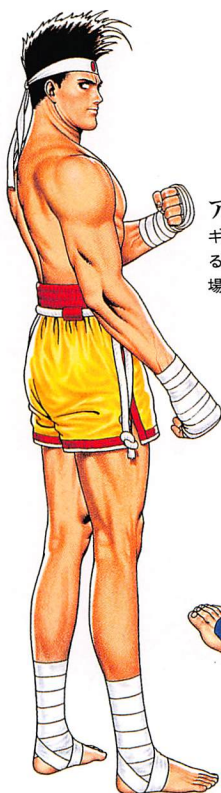
アーケード版登場時期 95年12月
ROM版発売日 96年1月26日 定価 ¥34,000 (346M)
CD版発売日 96年2月23日 定価 ¥8,800 ©SNK 1995

秦の秘伝書をめぐる闘いは終わり、秘伝書はギース・ハワードの手に渡っていた。手に入れた秘伝書を処分したギースは、真の支配者となるべく、再び「キング・オブ・ファイターズ」を開催する。完全復活したギースにとって、どんな相手も敵ではないはずであり、この大会はそれを証明する舞台であった。長い沈黙を破って、ギースタワーに灯がともる。血に飢えた狼が牙をむくが如く、街に戦慄が駆けめぐった。

餓狼伝説3の操作系に改良を加え、リングアウトルールが追加された、餓狼シリーズ最新作。ギース・ハワードの最後を飾る作品である。



テリー・ボガード
秘伝書をめぐる闘いから半年。突然現れたビリーが、大会出場の話を持ちかける。



アンディ・ボガード
ギースが復活し、再び拳を交えることを予感したアンディ。道場を去り大会へと向かう。



キム・カッファン
テコンドーを広めるために闘いを続けるキム。今回は2人の息子を連れ大会へ参加する。



不知火 舞
アンディに何もできなかったと自分を責める舞は、強い決心と共に立ち上がるのだった。



リアルバウト
餓狼伝説

登場キャラクター

キャラクター紹介用 単体イラスト
 '95年9月制作 マーカー、色鉛筆/PPC用紙
 サイズ 各255mm×357mm(フェイス)各172mm×254mm

ダック・キング

ストリートファイトに物足りなくなったダックは、新たな闘いを求めサウスタウンに向かう。

ブルー・マリー

純粋で強い心を持つ彼女と、また会いたい。マリーは、再びサウスタウンへと向かう。

ボブ・ウィルソン

カボエラの強さを世に示したいボブは、大会への出場を決意するのであった。

フランコ・バッシュ

前回の闘いで妻の理解を得たフランコは、キックボクシングへの復帰を決意する。

望月 双角

双角にとって、不知火との決着は勿論、秘伝書を巡る闘いはまだ終わっていないかった。

ホンフウ

山崎を取り逃がしたことなどまるで気にせず、ホンフウは大会に出場してしまう。

やはり、このシリーズにキムとビリーは必要ですね。ダックとピーちゃんもね。
 森気楼



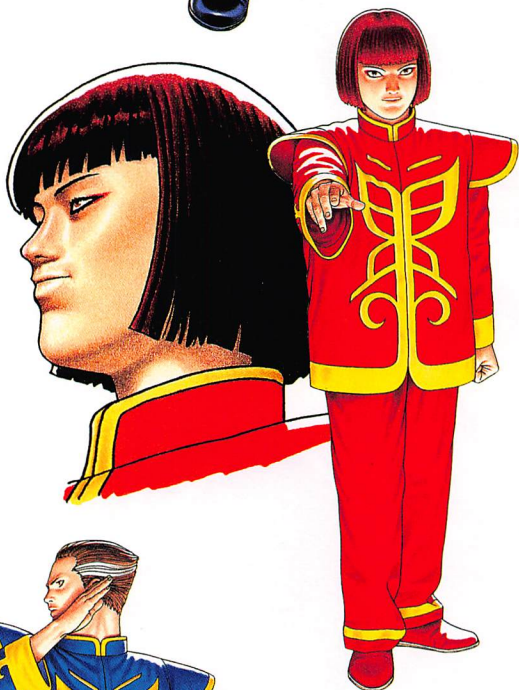
山崎 竜二

大会への出場を誘われた山崎は、歪んだ笑いを浮かべながらギースとの闘いを思う。



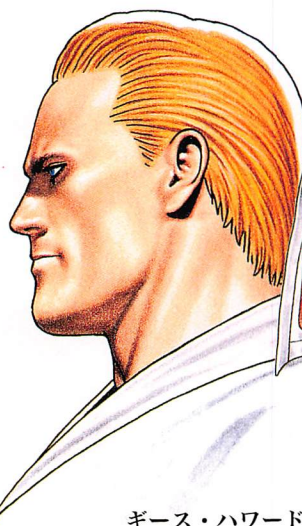
ビリー・カーン

ギースの命令により大会に出場。謎の「影」を迎え撃つため、闘いに挑む。



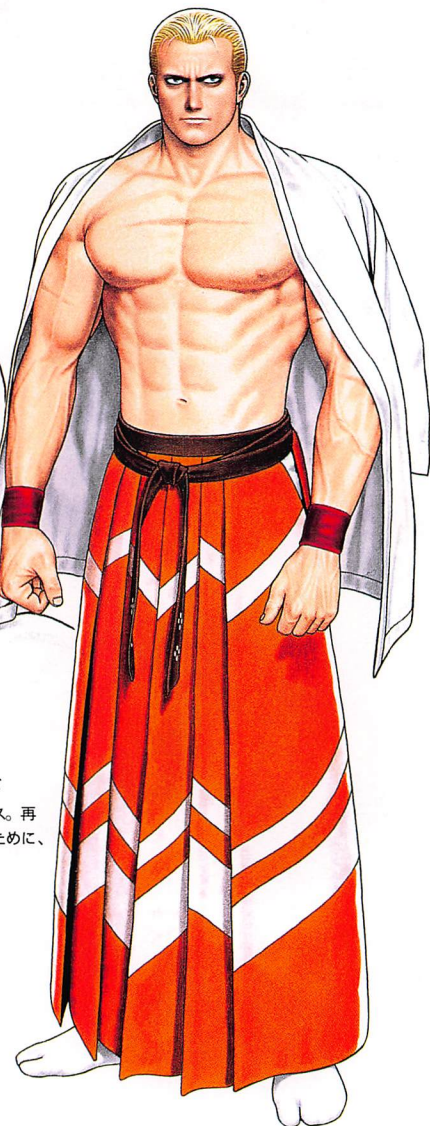
秦 崇秀

日増しに強くなる秦兄弟の意識。2人の精神が解放される時は来るのだろうか。



ギース・ハワード

秘伝書を手に入れたギース。再び支配者として返り咲くために、この大会を開催する。



秦 崇雷

2人の体に棲む「空龍」「海龍」は一刻も早く秘伝書を手にしようと、大会へ参加する。



この作品で、ギースが最期を迎える（餓狼シリーズでは）ということなので、映画ポスター風にキメてみました。リッパーとホッパーを描いたのは、初めてですね。

森気楼

リアルバウト餓狼伝説 メインヴィジュアル

'95年6月制作 サイズ 231mm×315mm

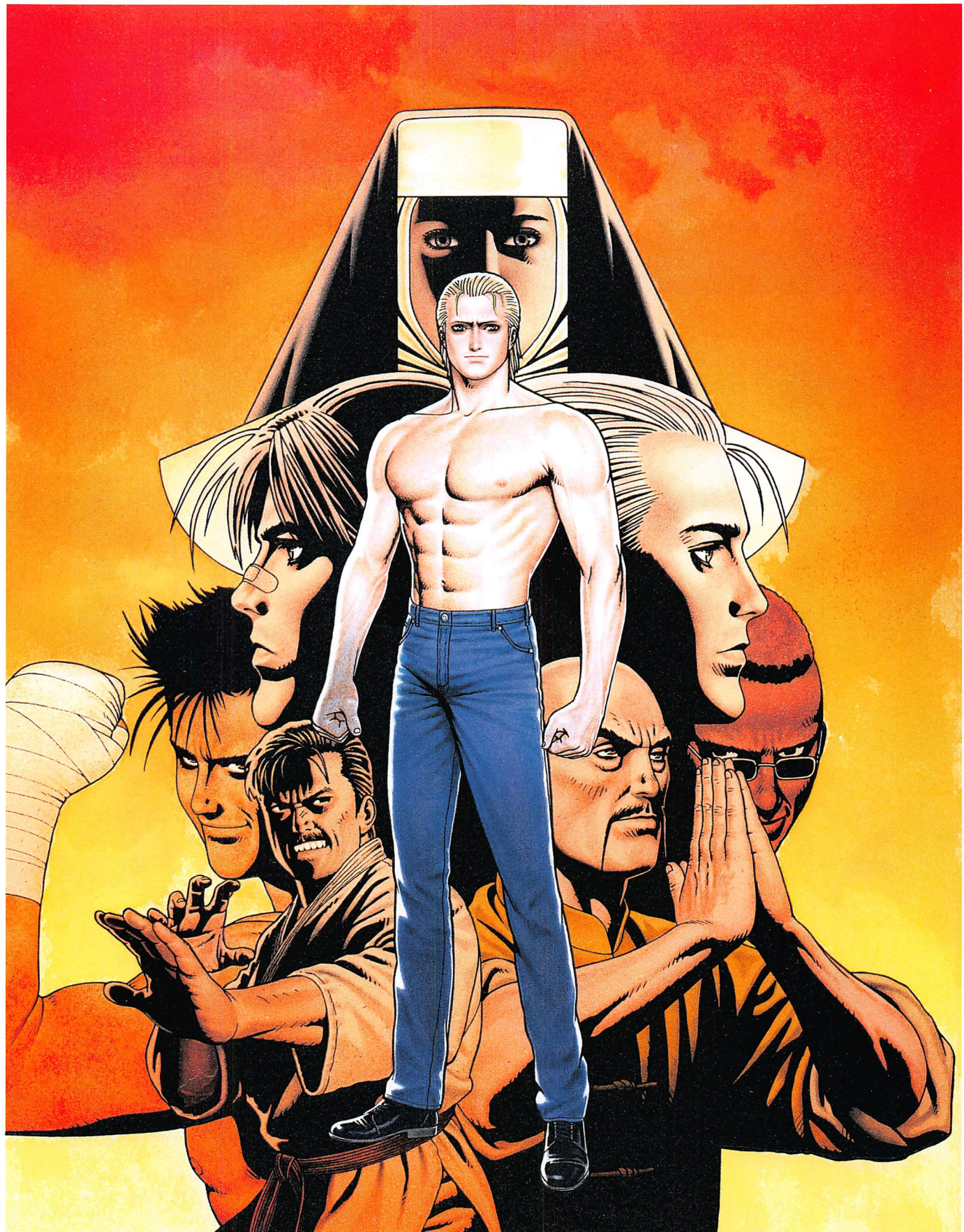
使用画材 アクリルガッシュ/ケント紙



「ネオジオフリーク」'96年3月号表紙イラスト
'96年1月制作 サイズ 256mm×370mm
使用画材 マーカーインク、エアブラシ/ケント紙

久しぶりにテリーを描きました。こんなに胸の厚いヤツは居ねェ!と思われるでしょうが、チッチッチ…。居るんですよ。大阪の某クラブに出現するんですが…そのヒト（金髪碧眼）私は密かにテリーくんと呼んでいます。

白井彰二



未発表イラスト

'95年4月制作 サイズ 222mm×315mm

使用画材 マーカー、色鉛筆、カラーインク/PPC用紙

餓狼の小説用に描いたイラストです。ギースの生い立ちや、山田十平衛の若き日など、なかなか面白かったのですが……。いつ出るの？

森気楼

龍虎の拳®



アーケード版登場時期 '92年9月

ROM版発売日 '92年12月11日 定価 ¥28,000 (102M)

CD版発売日 '94年9月9日 定価 ¥6,800 ©SNK 1992

欲望と野望が渦巻く街、サウスタウン。この街に道場を構えていたタクマ・サカザキは、息子のリョウに厳しい修行を課していた。そんなある日、両親の乗っていた車が交通事故に遭ってしまう。母のロネットはこの世を去り、父のタクマも重傷を負う。タクマの体は回復したものの、ある日突然消息を絶ってしまう。それから数年後、最愛の妹・ユリが突然何者かに誘拐されてしまう。怒りに燃えるリョウは、親友のロバートと共に、サウスタウンへと向かった。

間合いでキャラの大きさが変化する、ズームイン&アウトシステムが特徴の格闘ゲーム。超必殺技「龍虎乱舞」のコマンドを探す「必殺技を探せ!」キャンペーンが話題を呼んだ。

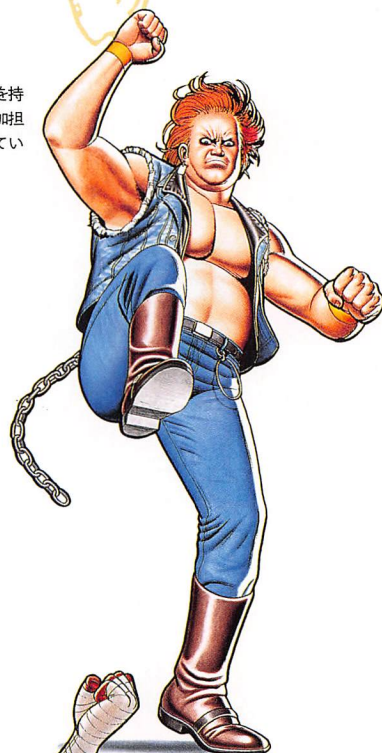
リョウ・サカザキ

極限流の厳しい修行を受けてきたリョウ。妹を奪われた怒りが、彼を闘龍へと変えた。



ジャック・ターナー

熊を一撃で仕留める怪力を持つ男。Mr. BIGの悪事に加担し、各地で裏工作を行っている。



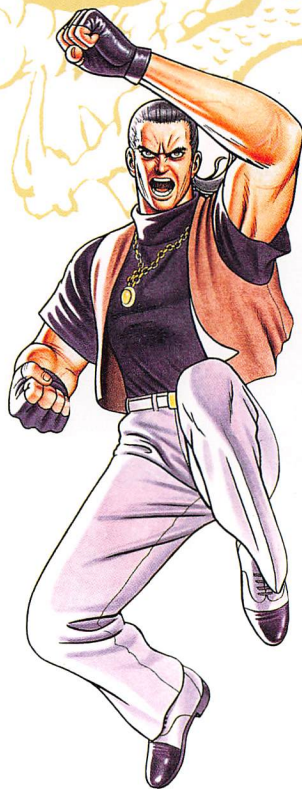
ミッキー・ロジャース

金と力を求めるストリートファイター。ボクサーを夢見ながらも、悪事に加担する。



ロバート・ガルシア

リョウと共に、極限流の教えを受けてきた男。リョウのよきライバルであり親友である。



キャラクター紹介イラスト

'92年12月制作

サイズ リョウ 275mm×395mm ジャック 216mm×341mm
ロバート 277mm×400mm ミッキー 240mm×348mm
キング 240mm×347mm ジョン 222mm×338mm
リー 218mm×337mm 藤堂 243mm×343mm

使用画材 カラーインク/ケント紙

龍虎の拳 登場キャラクター



キング

華麗な足技の使い手。ジャックとの縄張り争いに敗れ、やむなく用心棒を務めている。

ジョン・クローリー

武器密輸が噂される元パイロット。その闘いぶりから「殺人マシン」の異名を持つ。



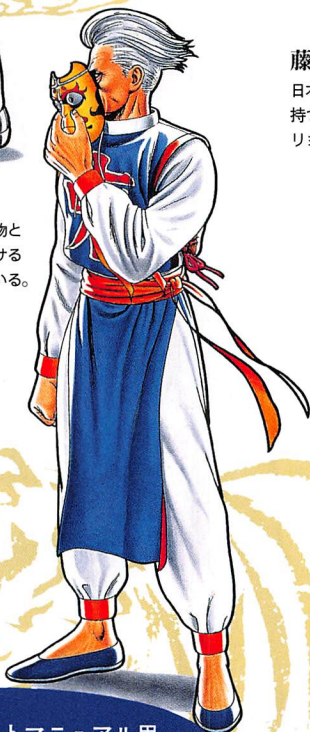
藤堂 竜白

日本でタクマに敗れた過去を持つ。その無念を晴らすべく、リョウの前に立ちふさがる。



リー・パイロン

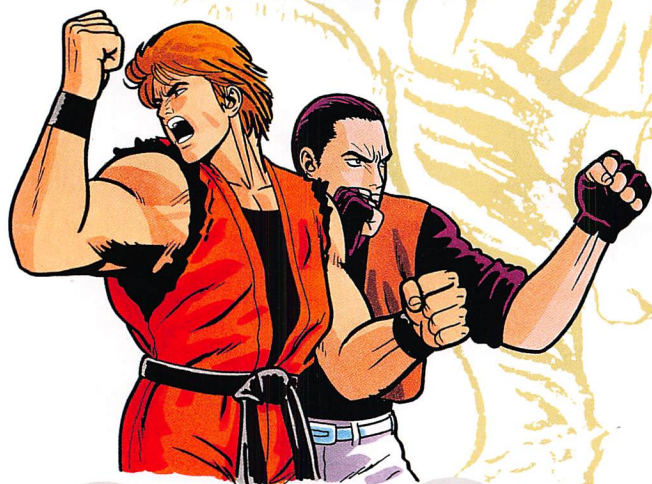
中国拳法の達人。ある人物との闘いが原因で、面をつけるようになったと言われている。



龍虎の拳 販促ポスター用イラスト

龍虎の拳

ソフトマニュアル用
ウェストショット



ソフトマニュアル用ウェストショット

サイズ 210mm×297mm

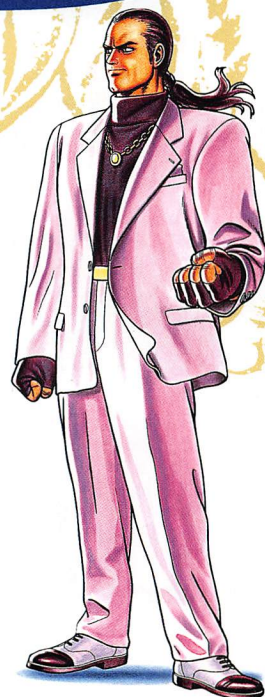
使用画材 マーカー／PPC用紙

販促ポスター用イラスト
'92年11月制作

サイズ リョウ 276mm×398mm

ロバート 275mm×398mm

使用画材 カラーインク／セント紙



リョウ・サカザキ

龍虎の拳 キャラクター単体

ロバート・ガルシア

藤堂 竜白

キャラクター単体

'92年11月制作

サイズ 各210mm×297mm

使用画材 マーカー/PPC用紙

ジャック・ターナー

ジョン・クロリー

キング

リー・パイロン

ミッキー・ロジャース

龍虎の拳 キャラクター
フェイスカット

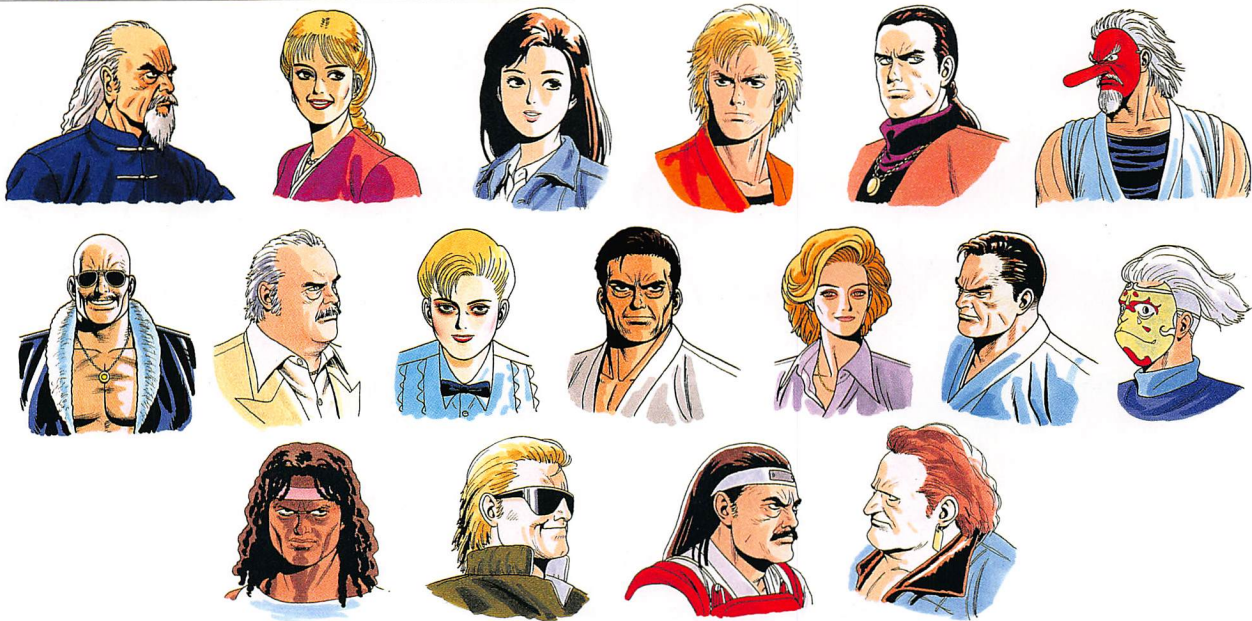
キャラクターフェイスカット

'92年11月制作

サイズ 上6点 357mm×256mm

その他 358mm×257mm

使用画材 マーカー/PPC用紙

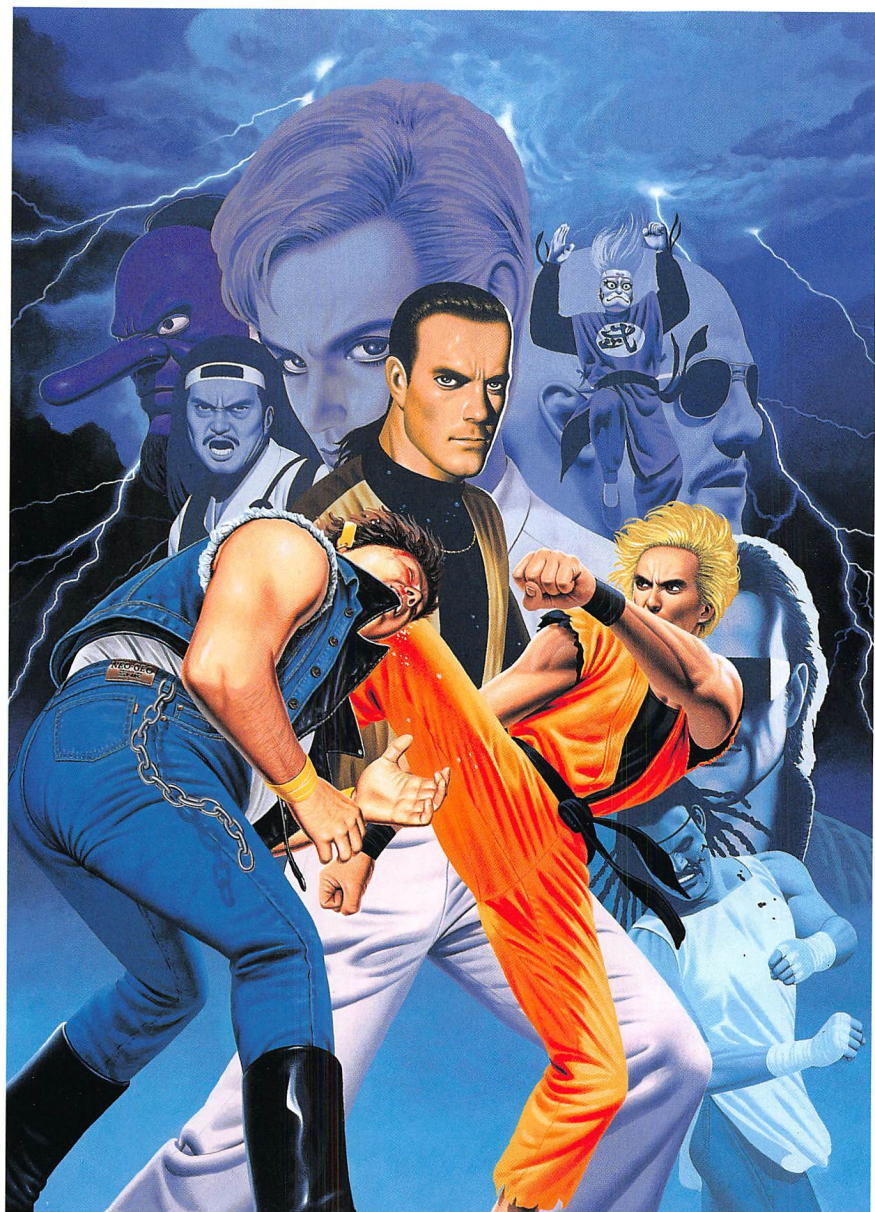


海外版メインビジュアル
 '92年10月制作
 サイズ 320mm×450mm
 使用画材 アクリルガッシュ/ケント紙

龍虎の拳 「必殺技を探せ」
 キャンペーン用イラスト



'92年12月制作
 サイズ 295mm×418mm
 使用画材 マーカー/PPC用紙



龍虎の拳 ソフトマニュアル用
 イラスト



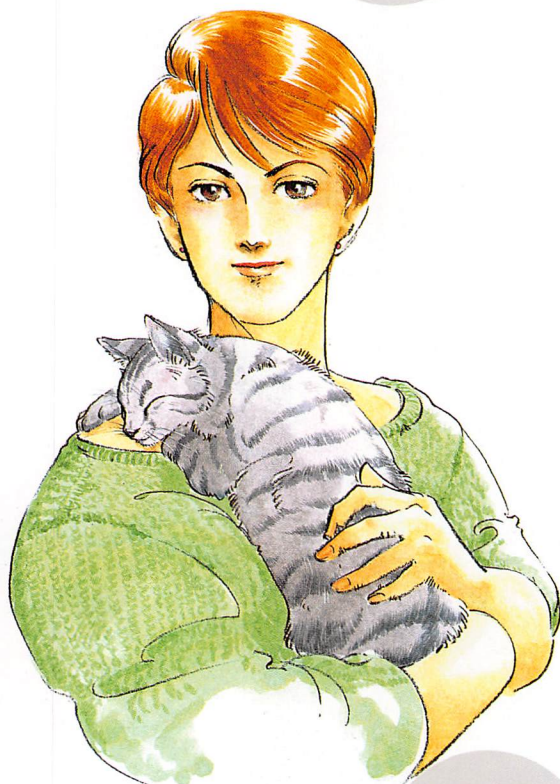
サイズ 各210mm×297mm
 使用画材 マーカー/PPC用紙



海外用イラスト
 '92年12月制作
 サイズ 224mm×320mm
 使用画材 アクリルガッシュ/ケント紙



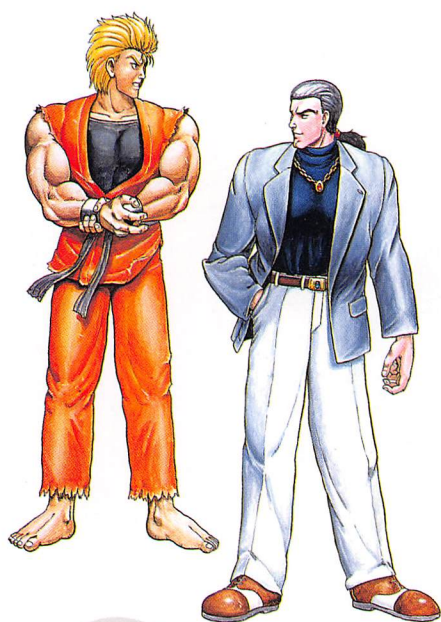
「ピークルでサッカーをするロバート」
 ネオジオクラブ17号表紙
 '94年 4月20日制作
 サイズ 210mm×297mm
 使用画材 マーカー、色鉛筆／PPC用紙



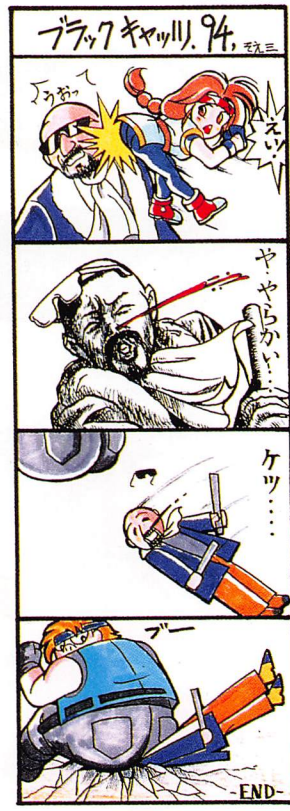
ギャルズアイランド2用描き下ろし
 '92年11月制作
 サイズ 172mm×238mm
 使用画材 マーカーインク／ケント紙

龍虎の拳 開発版
 単体キャラクター

龍虎の拳 ギャルズアイランド2用
 描き下ろし4コママンガ



'92年12月制作
 サイズ 297mm×418mm



龍虎の拳 販促用
小冊子掲載マンガ



それ以来、父が戻ることはなかった。



'92年11月制作
サイズ 各255mm×358mm



アーケード版登場時期 '94年 2 月
ROM版発売日 '94年 3 月 11 日 定価¥29,800 (178M)
CD版発売日 '94年 9 月 9 日 定価¥6,800©SNK 1994

ユリ誘拐から1年後、修行の日々を送るリョウに、一通の手紙が届く。その手紙は、サウスタウンで開催される異種格闘技戦「キング・オブ・ファイターズ」への招待状であった。極限流の存在を世に知らしめたいリョウは、大会への出場を決意する。

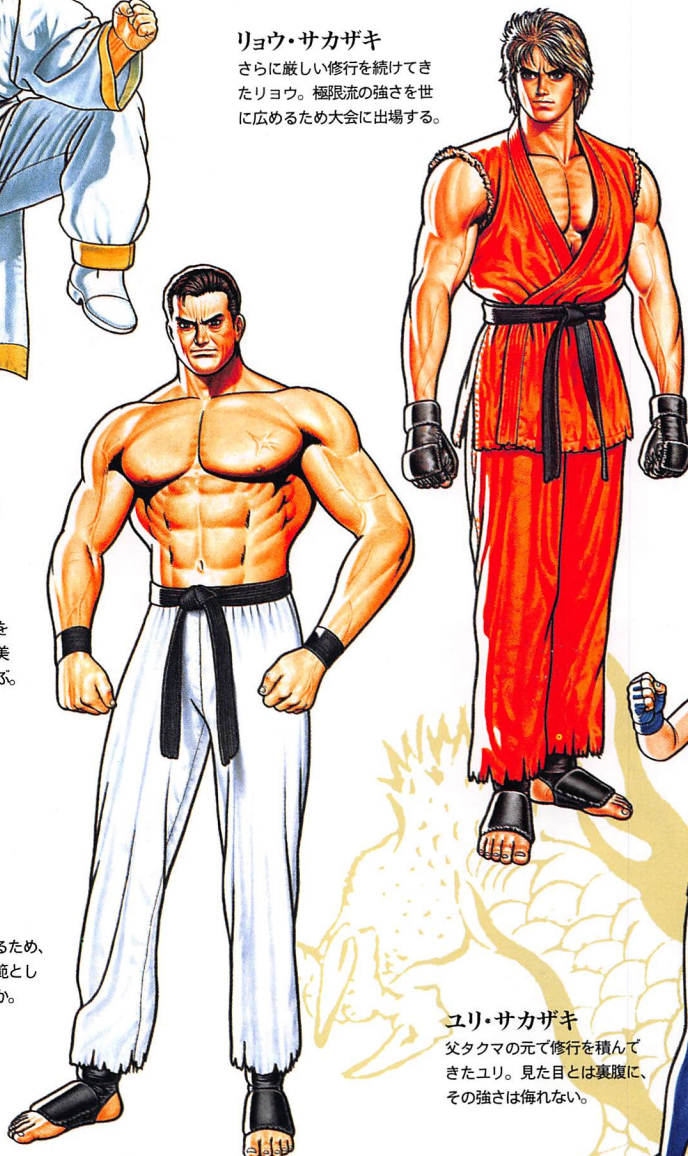
ある者は富と名声のため、またある者は己の訓練のため、それぞれ思惑と共に強者達がサウスタウンへと集結する。だが、それは一人の男が設けた、野望に満ちたショータイムの始まりだったのだ。

ストーリー重視の前作から、対戦重視のゲームへと変化したシリーズ第2弾。今回は、プレイヤーキャラとして活躍するユリ・サカザキに加え、あのギース・ハワードも最終ボスとして登場する。



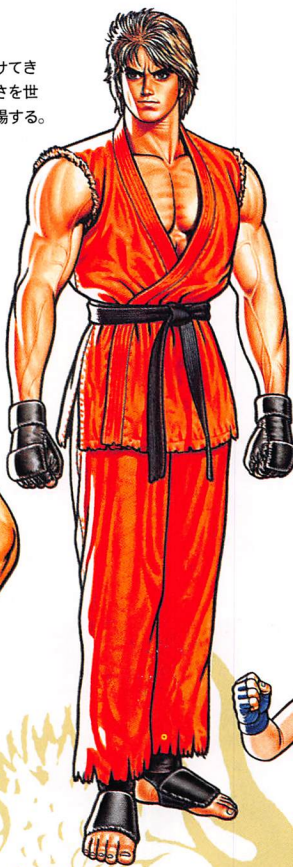
リー・パイロン

葉作りに専念するため引退を決意したパイロン。有終の美を飾る舞台にこの大会を選ぶ。



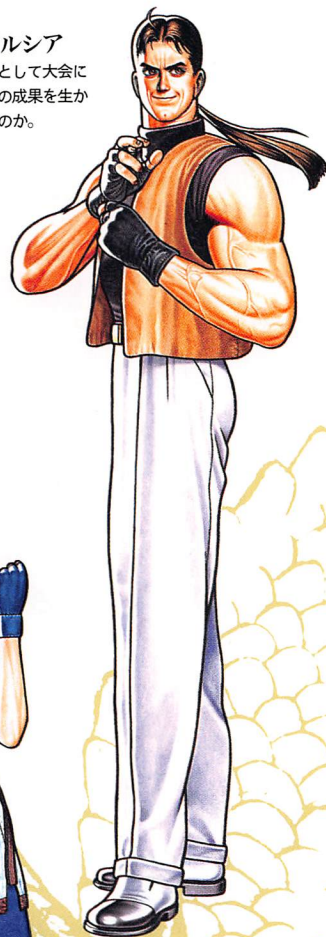
タクマ・サカザキ

リョウの成長を見届けるため、大会に参加。極限流師範としての強さを見せられるか。



リョウ・サカザキ

さらに厳しい修行を続けてきたリョウ。極限流の強さを世に広めるため大会に出場する。



ロバート・ガルシア

極限流の使い手として大会に参加。武者修行の成果を生かすことができるのか。



ユリ・サカザキ

父タクマの元で修行を積んできたユリ。見た目とは裏腹に、その強さは侮れない。

キャラクター
紹介イラスト

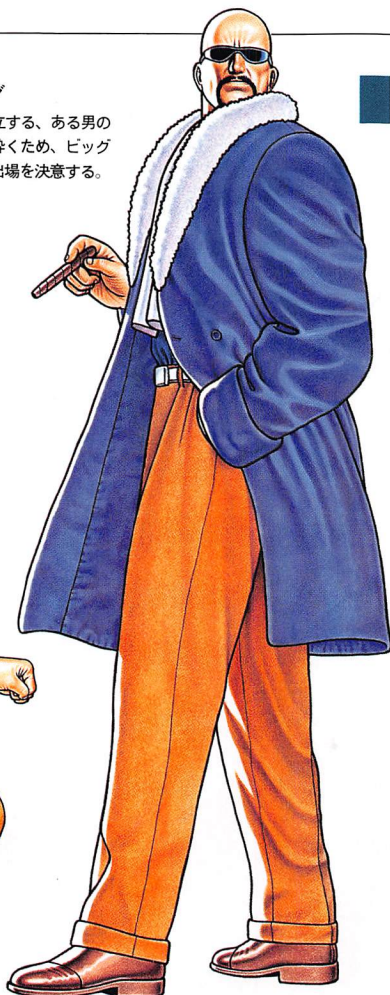
'94年制作

サイズ 各239mm×340mm

使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙

Mr.ビッグ

組織内で対立する、ある男の野望を打ち砕くため、ビッグは大会への出場を決意する。



テムジン

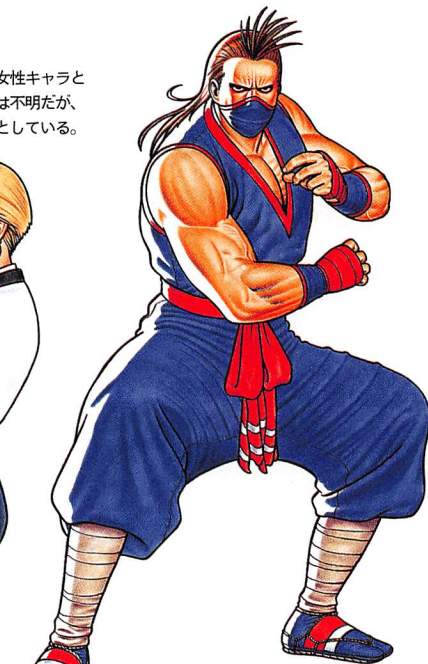
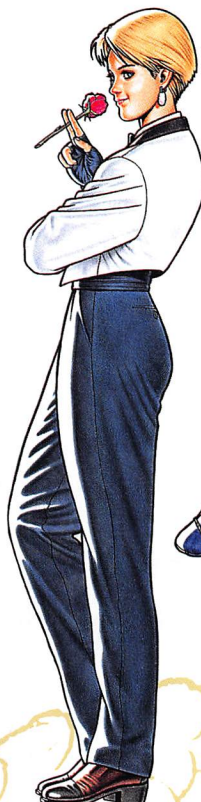
街の子供たちを愛するテムジン。平和のため、この街の悪を一掃することを決意する。



1と2の間に何がユリちゃんに起こったのでしょうか。怖るべし、サカザキ家。森気楼

キング

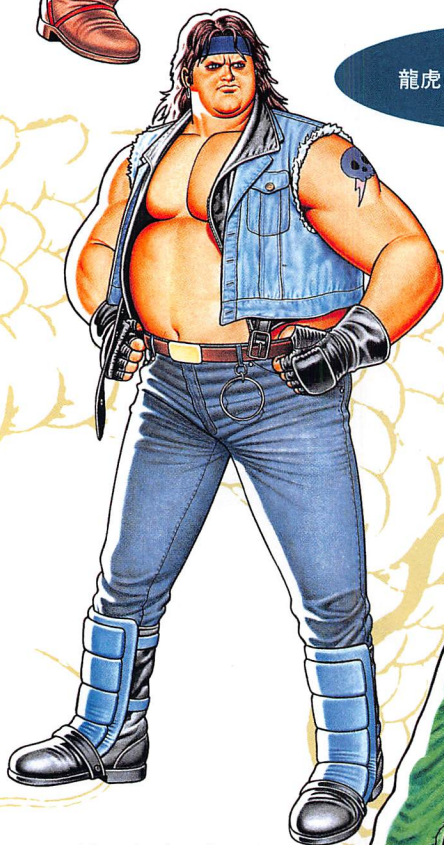
今回は最初から女性キャラとして登場。理由は不明だが、多額の金が必要としている。



如月 影二

極限流空手の存在を聞きつけた影二。如月流の強さを証明するため、大会に参加する。

龍虎の拳2 登場キャラクター



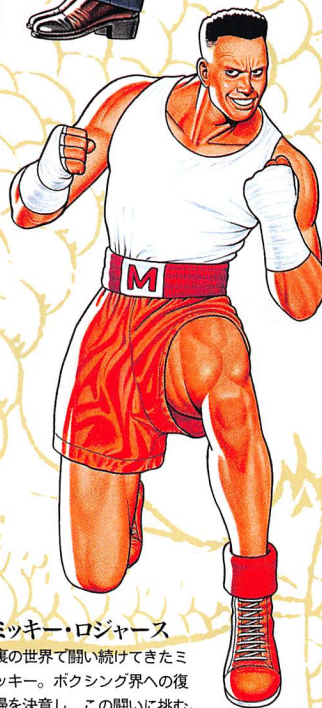
ジャック・ターナー

グループ「ネオブラックキャッツ」の復活に向け、この大会でメンバーを集めようと目論む。



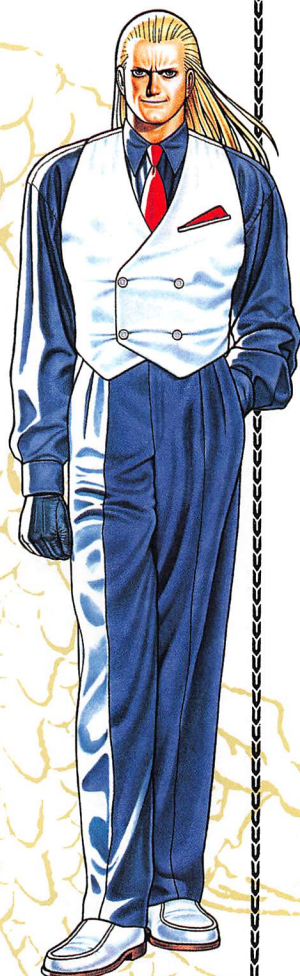
ジョン・クローリー

かつて「蒼い疾風」と呼ばれていた男。背任行為で軍を懲戒となる。賞金目当てで大会に参加。



ミッキー・ロジャース

裏の世界で闘い続けてきたミッキー。ボクシング界への復帰を決意し、この闘いに挑む。



ギース・ハワード

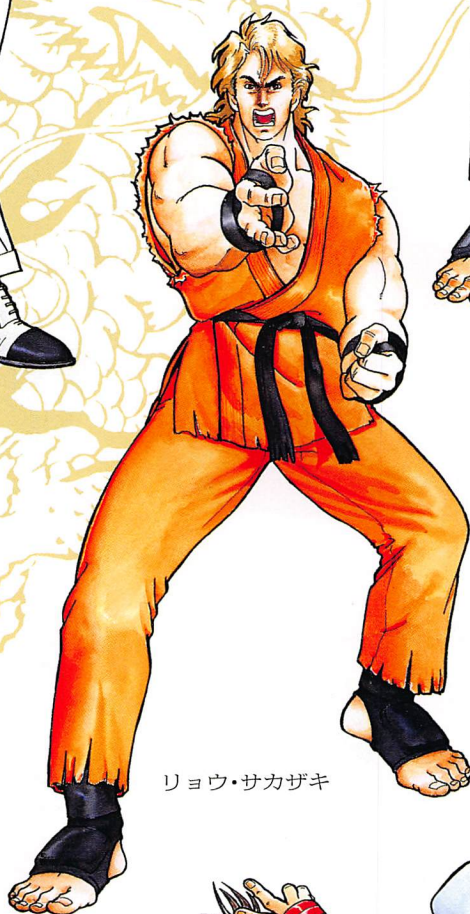
サウスタウンを手中にせんと目論む野心家。巨額の資金を得る目的で大会を開催する。

ロバート・ガルシア

龍虎の拳 2 インストカード用イラスト



タクマ・サカザキ



リョウ・サカザキ



ユリ・サカザキ



リー・パイロン



如月 影二

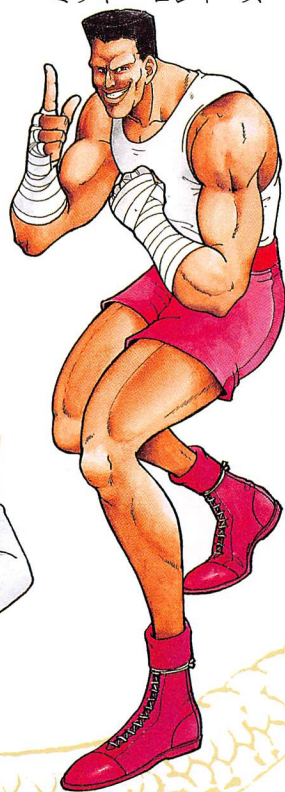


'93年 9 月制作
サイズ 各200mm×290mm
使用画材 マーカーインク/ケント紙

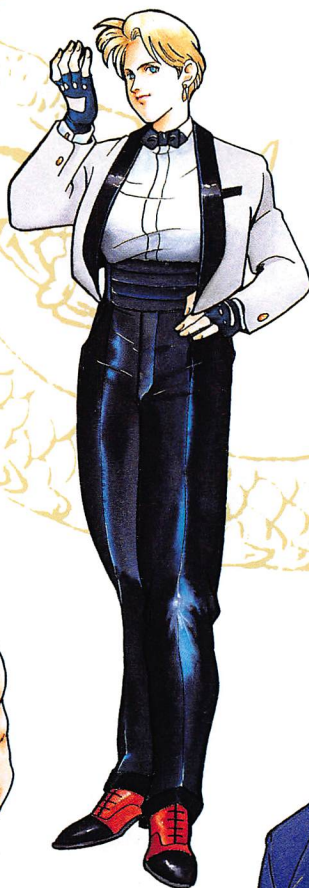
龍虎2です。イラストカードと海外広告にしか使わなかったのが、引き出しの奥に封印していました。ラフ一発
めでOKの影二、ジョン、リョウ。20枚描いて結局1枚めのラフにOKの出たロバート。タッチや着彩をいつもと
変えたつもりだったんですが…。だったんだってば！

白井影二

ミッキー・ロジャース



キング



ジャック・ターナー

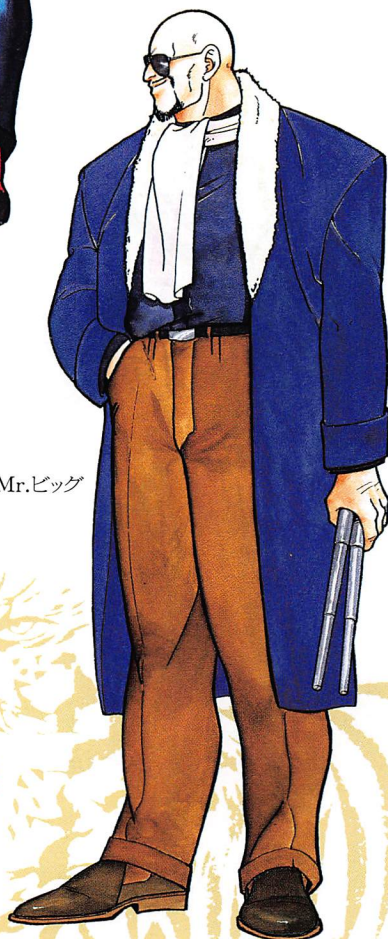


ジョン・クローリー



テムジン

Mr.ビッグ





リョウ・サカザキ



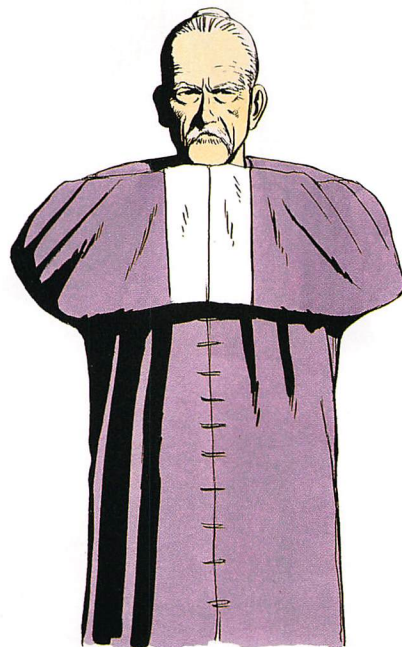
ロバート・ガルシア



ユリ・サカザキ



タクマ・サカザキ



リー・パイロン



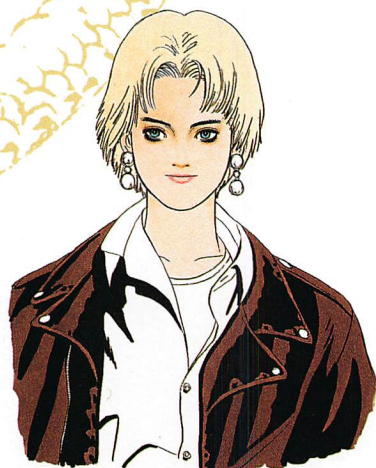
テムジン

ゲームスト増刊用描き下ろし

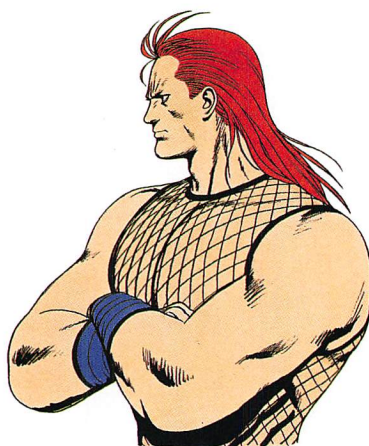
'93年 9 月制作

サイズ 各210mm×297mm

使用画材 マーカー/PPC用紙



キング



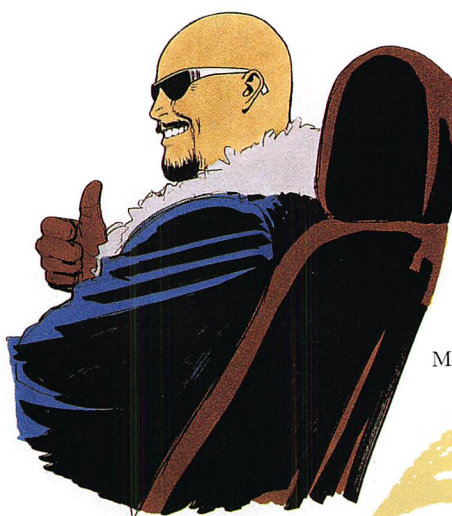
如月 影二



ジャック・ターナー



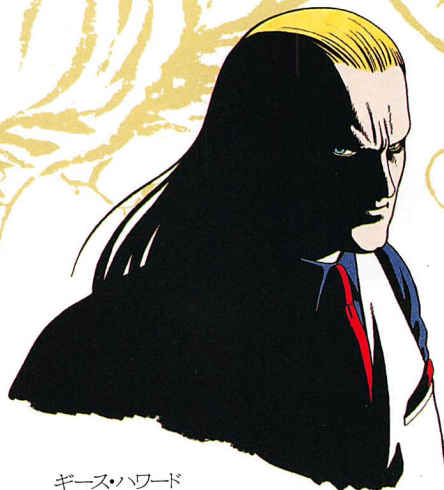
ジョン・クロウリー



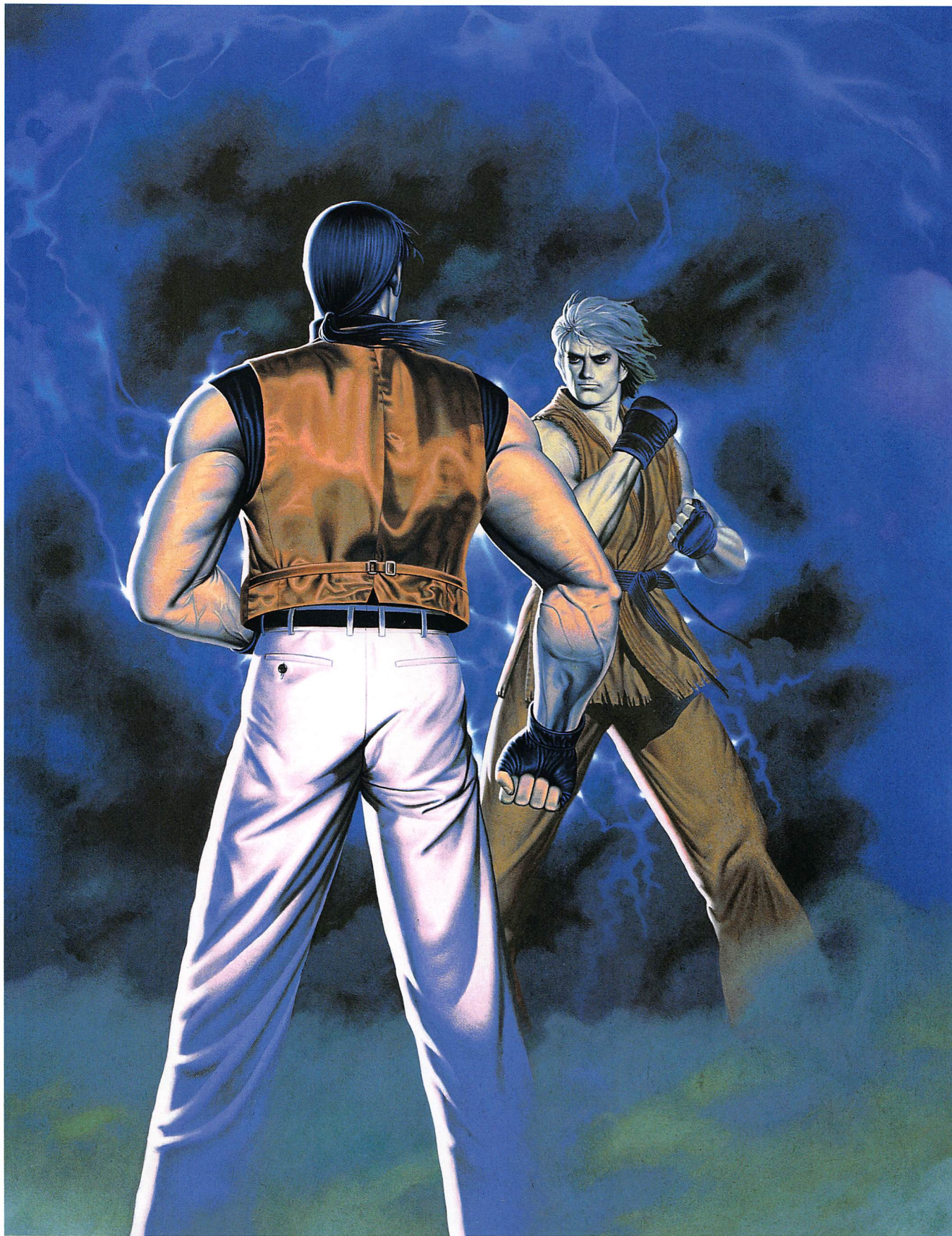
Mr.ビッグ



ミッキー・ロジャース



ギース・ハワード



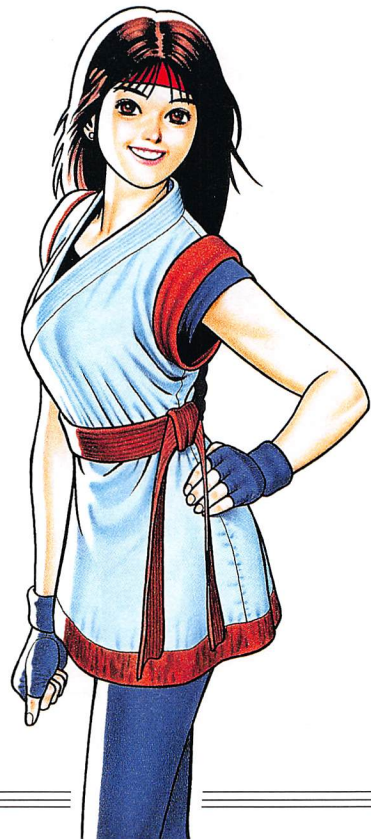
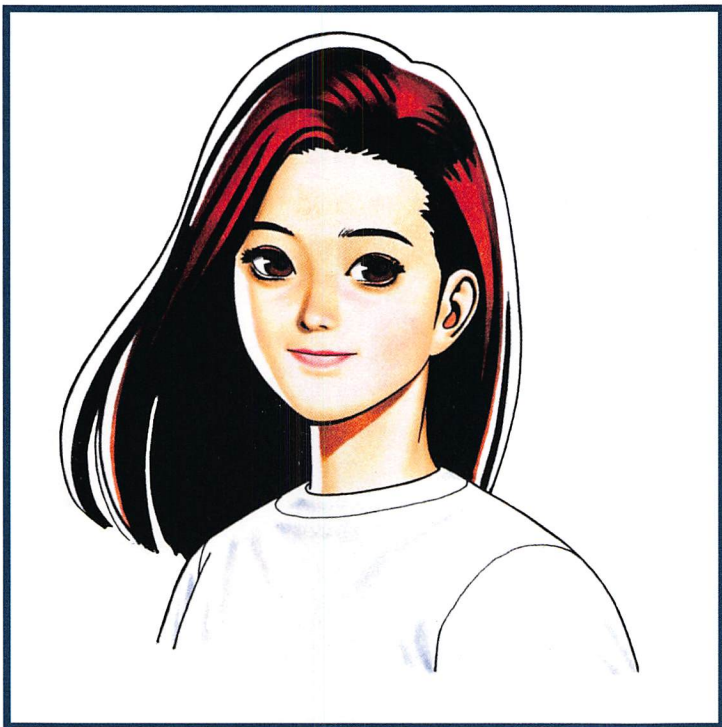
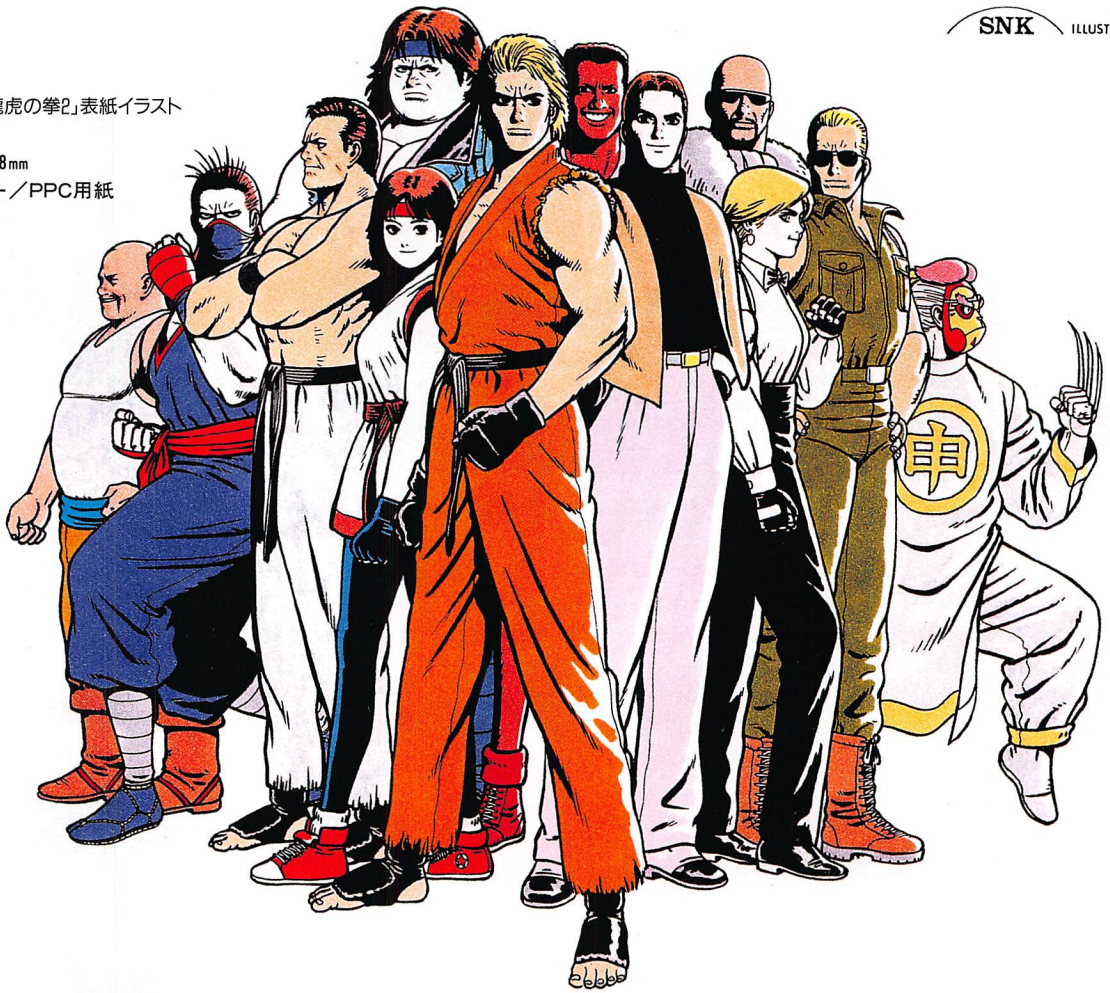
龍虎の拳2
メインビジュアル
'94年1月制作

サイズ 232mm×297mm

使用画材 アクリルガッシュ/ケント紙

この絵は、バックで随分悩みました。試行錯誤の末、
このバックに落ち着きました。 森気楼

「ALL ABOUT 龍虎の拳2」表紙イラスト
 '93年9月制作
 サイズ 358mm×258mm
 使用画材 マーカー/PPC用紙



「YOUNGJUMP」企画用イラスト
 '94年3月制作
 サイズ 全身 210mm×297mm
 バストアップ 177mm×257mm
 使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙

ART OF FIGHTING

龍虎の拳 外伝

TM



アーケード版登場時期 '96年3月 ©SNK 1996
ROM版発売日 '96年4月26日 定価 ¥32,000 (298M)
CD版発売日 '96年6月14日 定価 限定版 ¥8,800
普及版 ¥7,800

異種格闘技大会「キング・オブ・ファイターズ」から半年が過ぎた。ロバート・ガルシアは、時折極限流の道場に顔をのぞかせるだけで、毎日気ままな生活を送っていた。

ユリとのデートのため、愛車を飛ばしていたロバートは、思いがけず旧友のフレアと再会する。フレアの目的は、父の研究データを、グラスヒル・バレーまで届けることであった。これを聞いたロバートは、ボディガード役を買って出るのだが…。

モーションキャプチャー技術により、キャラクターのリアルな動きを実現したシリーズ第3弾。「ヒートモード」「アルティメットKO」など、新要素も存分に盛り込まれた意欲作。

リョウ・サカザキ

極限流空手の使い手で、ロバートの親友。ロバートからの連絡の後、ある人物の訪問を受ける。



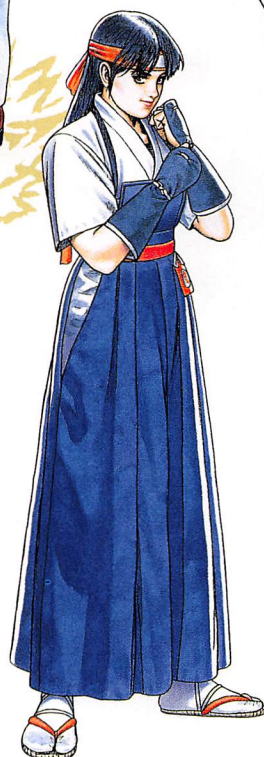
ロバート・ガルシア

旧友のフレアと再会したロバート。彼女をワイラーの元に送ることから物語が始まる。



藤堂 香澄

藤堂竜白の愛娘。行方不明になった父の行方を追うため、香澄は家を出るのだった。



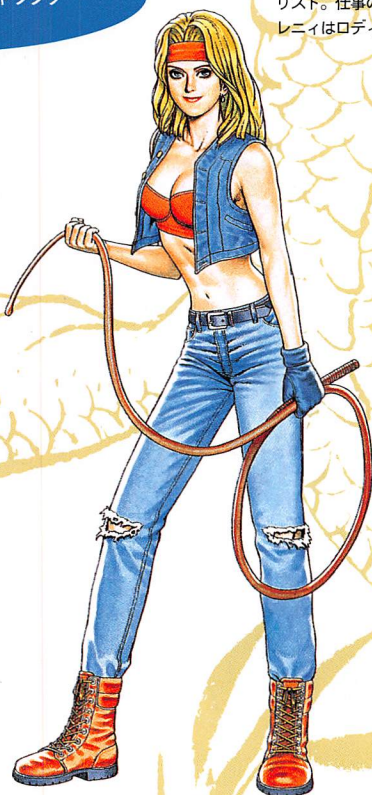
不破 刃

影二が次期総帥の候補に選ばれたことに不満を持ち、打倒影二のための旅に出る。



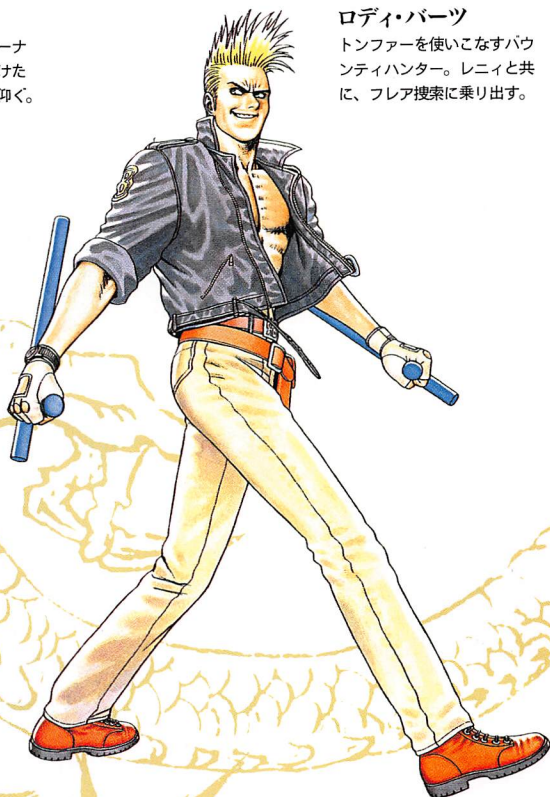
レニィ・クレストン

気性の激しいフリージャーナリスト。仕事の依頼を受けたレニィはロディに協力を仰ぐ。



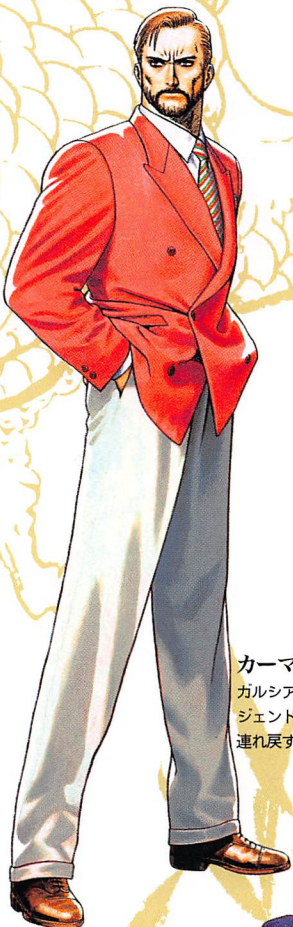
ロディ・パーツ

トンファーを使いこなすバウンティハンター。レニィと共に、フレア捜索に乗り出す。



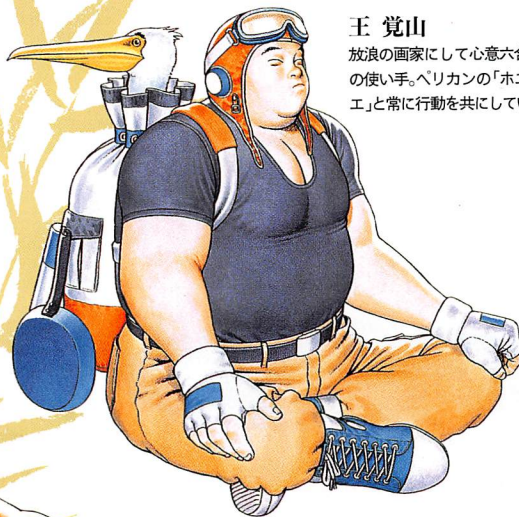
カーマン・コール

ガルシア家のスペシャルエージェント。ロバートを本国へ連れ戻すよう依頼を受ける。



王 覚山

放浪の画家にして心意六合拳の使い手。ペリカンの「ホエホエ」と常に行動を共にしている。



ワイラー

ワイラー家5代目の当主。身寄りのないフレアを、グラスヒルへと呼び寄せる。



シンクレア

ワイラーの側近。グラスヒルの街で行われる格闘試合も、彼女が仕切っている。



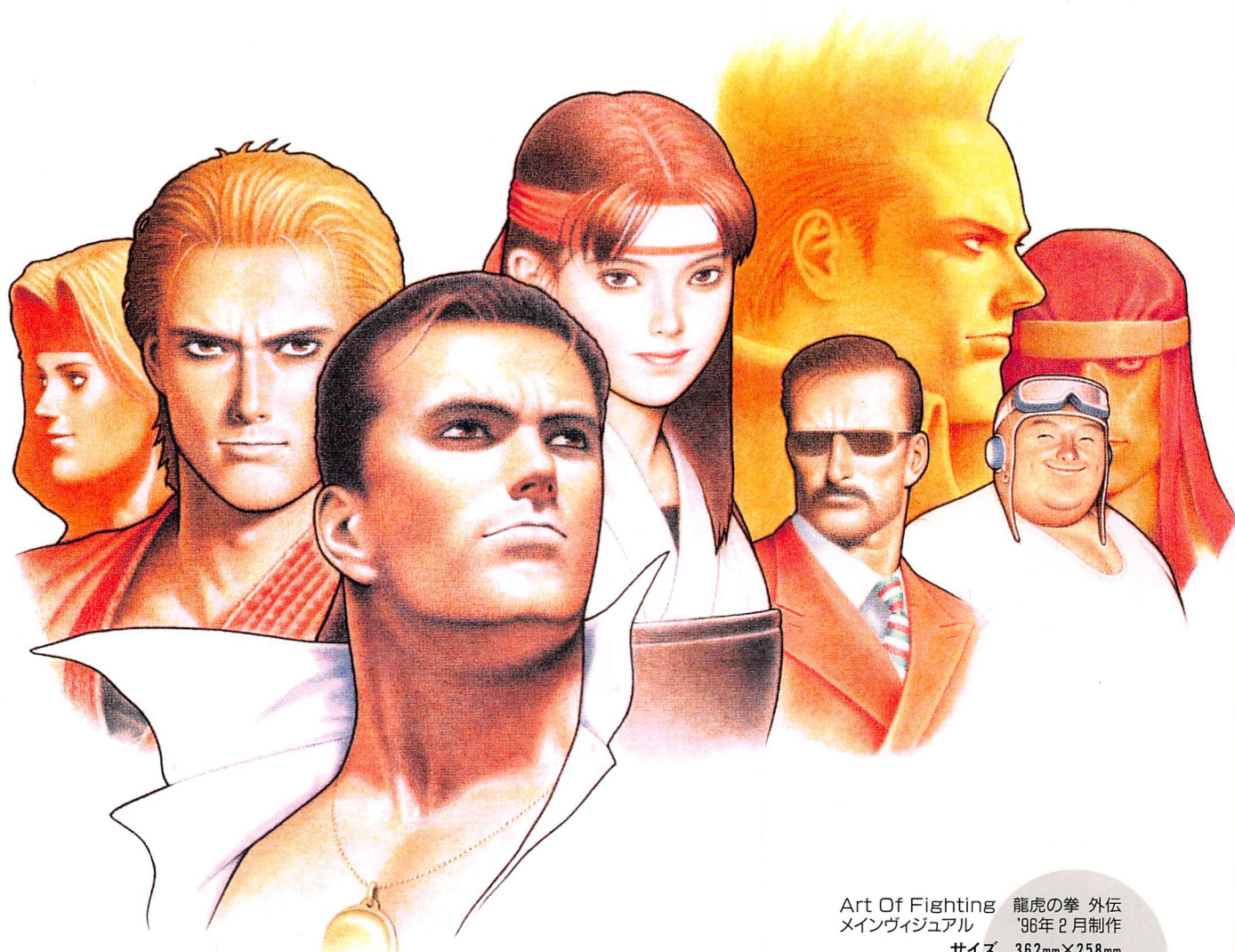
このゲームでは、キャラクターデザインの一部を手伝いました。初期の王さんは、もろにアレでしたね。

森気楼

登場キャラクター
'96年1月制作

サイズ 各259mm×360mm

使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙

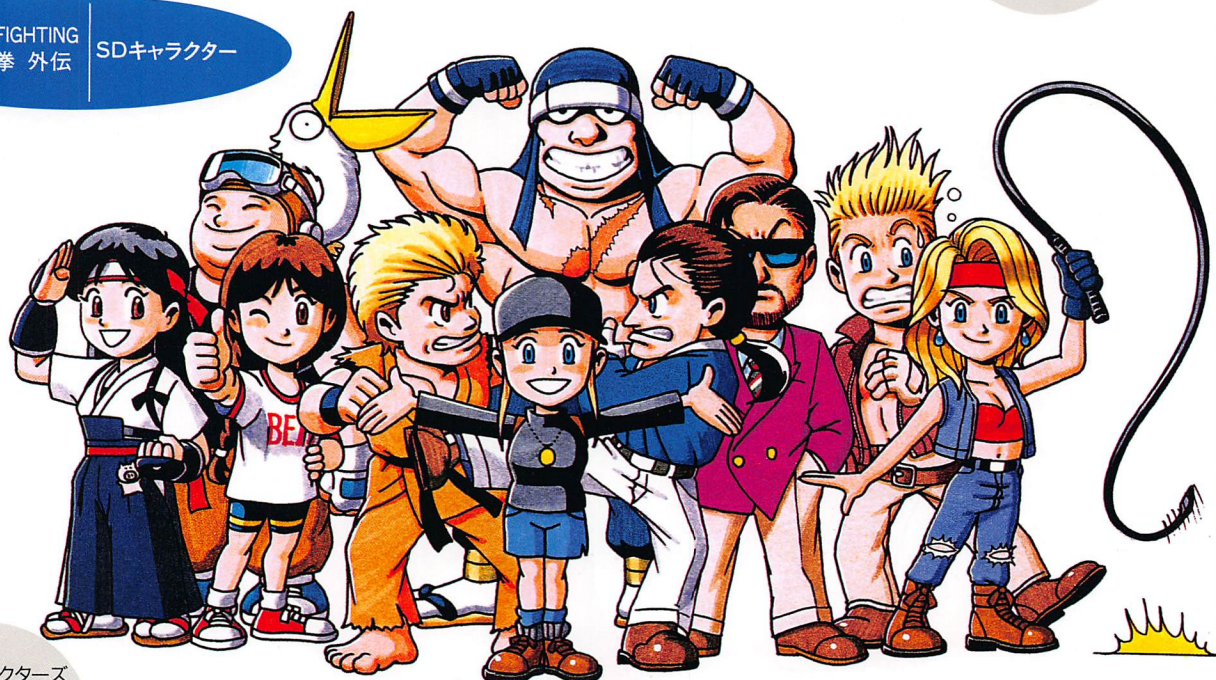


Art Of Fighting 龍虎の拳 外伝
メインヴィジュアル '96年2月制作
サイズ 362mm×258mm

使用画材 色鉛筆、パステル/キャンパスボード

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝

SDキャラクター



SDキャラクターズ
'96年1月制作
サイズ 296mm×210mm
使用画材 マーカー/PPC用紙

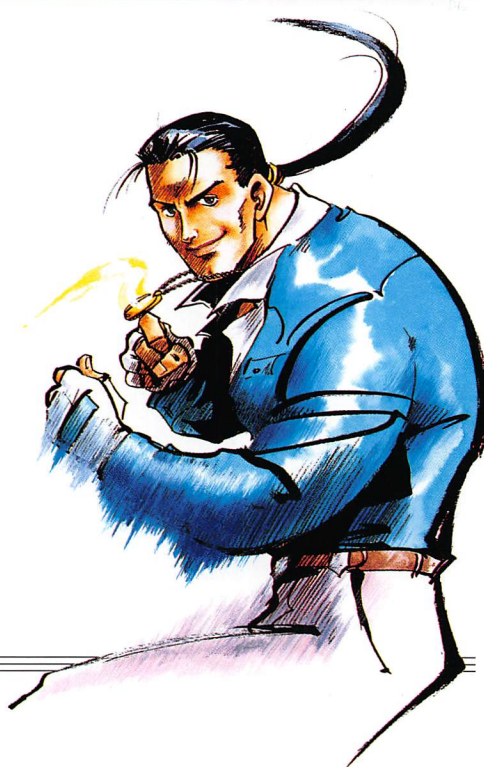


芸文社「ネオジオフリーク」'96年5月号表紙
 '96年3月制作
 サイズ 257mm×258mm
 使用画材 アクリルガッシュ／キャンパスボード

この絵は、キャンパスボードにアクリルガッシュで描きました。僕は下に塗った色が完全に乾いてから塗り重ねるので、乾きの遅いキャンパスボードは、手こずりました。
 森気楼

ART OF FIGHTING | ロバート・ガルシア
 龍虎の拳 外伝 | ウェストショット

ロバート・ガルシア ウェストショット
 '96年3月制作
 サイズ 205mm×351mm
 使用画材 マーカーインク、顔料／ケント紙



SAMURAI SPIRITS™



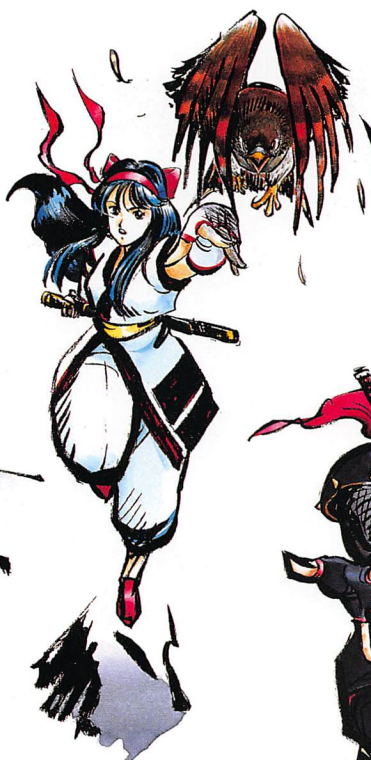
アーケード版登場時期 '93年 7月
ROM版発売日 '93年 8月11日 定価¥28,000(118M)
CD版発売日 '94年 9月 9日 定価¥7,800 ©SNK 1993

魔界より降臨した天草四郎時貞は世界各地に混乱と恐怖の火の手をあげた。手練の剣士たちが運命の糸に手繰り寄せられて日本に集う。己が欲望のため、また魔王を撲滅せんがため、血で血を洗う真剣勝負が繰り広げられる。格闘ゲーム初のカタナバトル。コントローラーから伝わってくる「相手を斬る感触」はそれまでなかったものである。「死」と隣り合わせのシビアな世界観で絶大な人気を博す。第7回読者が選ぶゲームスト大賞受賞。その他各賞をも総なめした作品。



覇王丸

剣の道を極めるため武者修行で諸国を行脚する剣士。すべてを捨て、修羅道に生きる。



ナコルル

アイヌの巫女。自然を汚す悪しき思念を感じ取り、大自然の敵を倒すために旅立つ。



橘右京

労働（肺結核）に冒された居合剣の達人。理想の女性、小田桐圭のために究極の花を探し求める。



服部半蔵

伊賀忍群の頭目。肉体を天草四郎に奪取られた息子を救うため闘う。



柳生十兵衛

柳生新陰流の達人。隠密の任を受け、世を惑わす魔の存在を闇に葬るがために島原へ向かう。

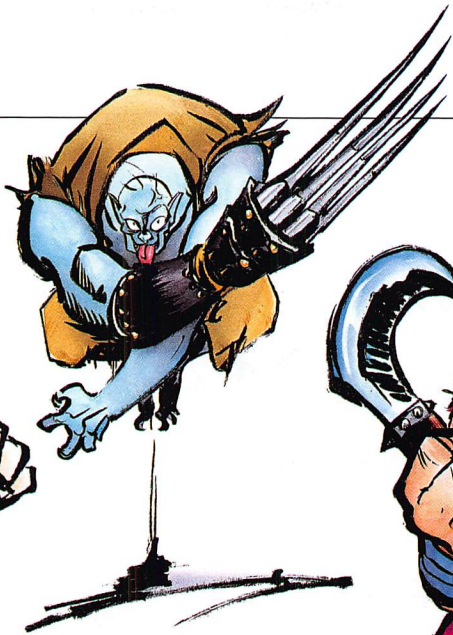


タムタム

聖なる村グリーンヘルの宝玉バレンケストーンを奪還するために遣わされた神の戦士。

ガルフォード

正義を愛する碧眼の忍者。世界を滅ぼそうとする天草を倒す目的で旅する陽気なアメリカン。



不知火幻庵

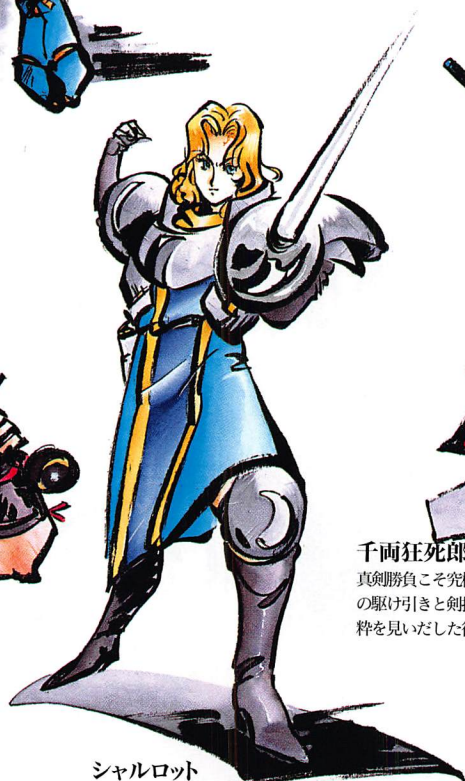
魔族の末裔。魔王アンプロジャの威光に魅かれ、また魔界の王となる野望をもって天草のもとへ。

アースクエイク

巨体の忍者盗賊。世界中のお宝を盗むのが目的。秘宝パレンケストーンを盗むため世界を回る。



ネオジオソフト キャラクター紹介
'93年3月 各198mm×285mm
マーカーインク/ケント紙



シャルロット

玲瓏な女騎士。祖国の退廃は魔王の策略であることを察知し、元凶を断ちに遙か東方へ。



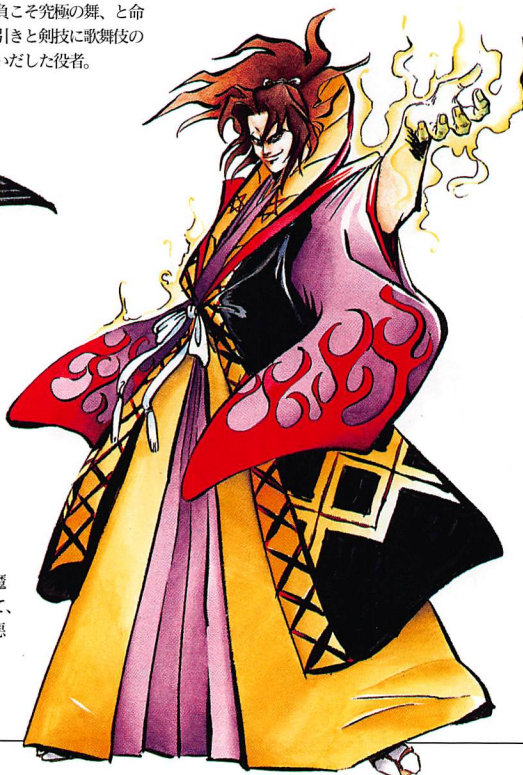
千両狂死郎

真剣勝負こそ究極の舞、と命の駆け引きと剣技に歌舞伎の粋を見いだした役者。



王虎

中国稀代の雄。王家の再興を目指し、自分の部下にふさわしい猛将を求めて日本に来る。



天草四郎時貞

島原の乱で殉教した少年は魔王アンプロジャに魅入られて、現世すべてに怨念を向ける悪鬼と化した。

筆ペンで描いた落書きがそのまま決定稿になりました。この頃は未だ筆ペンでしたね…。描く度に顔の変わるナコルルに非常に苦労した覚えがありますが、それは現在進行中。
何気に描いた右京のポーズが、それほど形からはずれていなかったらしく、慌てて居合術の本やらビデオやらを買ったり借りたりして騒いだように思います。

白井影二



霸王丸



柳生十兵衛

ネオジオソフト キャラクター紹介 各198mm×285mm
'93年7月～8月 マーカーインク/ケント紙



ガルフォード



服部半蔵



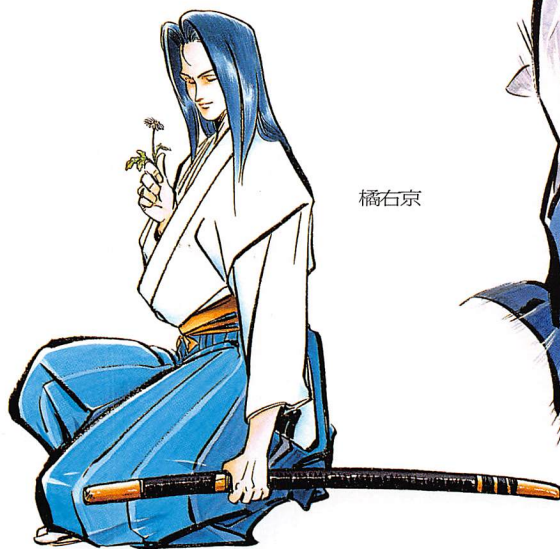
ナコルル



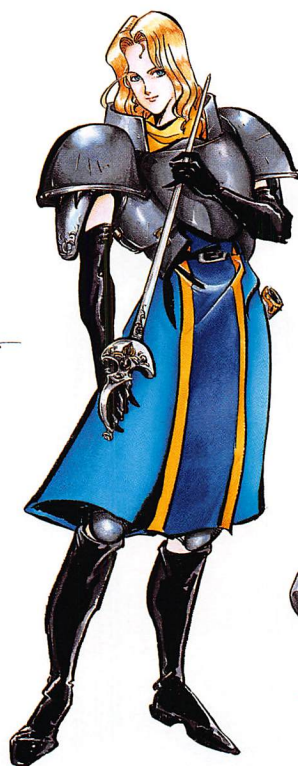
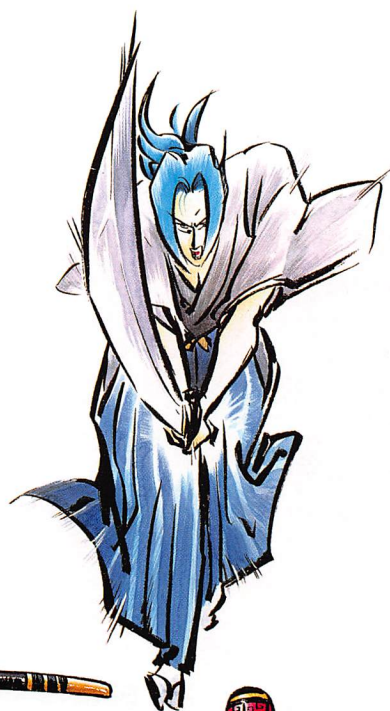
不知火幻庵



タムタム



橘右京



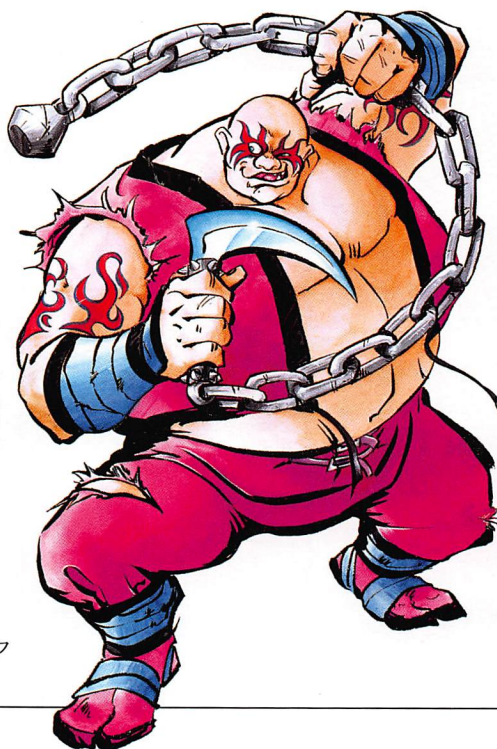
シャルロット



王虎



千両狂死郎



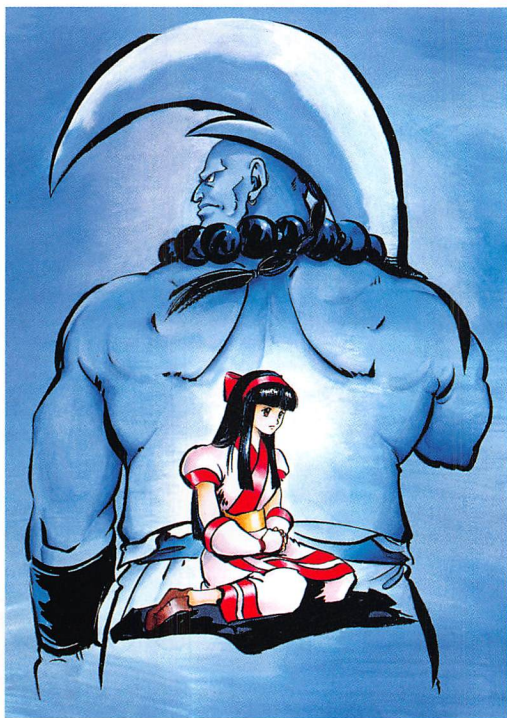
アースクエイク

この絵は、海外用ポスターなので、わざと外人が考えがちな日本のイメージで描いてみました。描く要素が多かったので資料集めが大変でした。

森気楼

ネオジオソフト メインヴィジュアル(海外版) 255mm×368mm
'93年6月 アクリルガッシュ/ケント紙

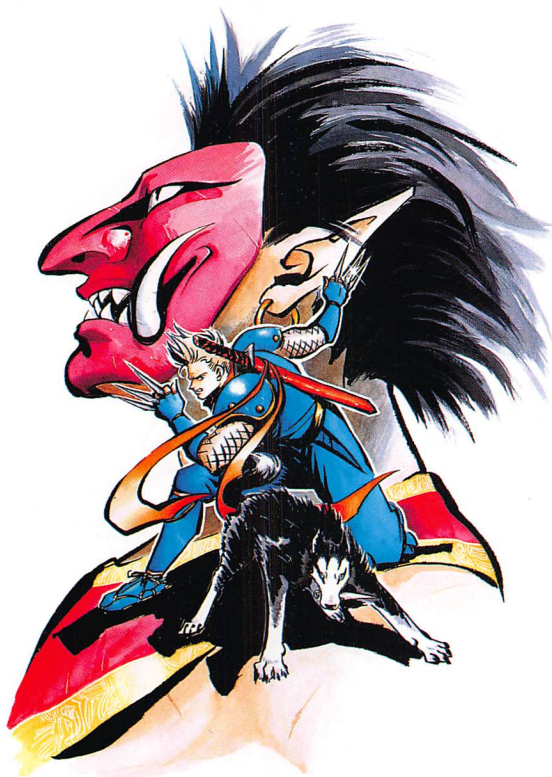




メディアワークス「電撃CD文庫ベストゲームセレクション
サムライスピリッツ〜剣魔大戦之巻〜」
'94年 8 月 19 日 210mm×297mm マーカーインク/ケント紙



メディアワークス「電撃CD文庫ベストゲームセレクション
サムライスピリッツ〜邪神復活之巻〜」
'93年 11 月 10 日 240mm×360mm マーカーインク/ケント紙



メディアワークス「電撃CD文庫ベストゲームセレクション
サムライスピリッツ〜秘宝流転之巻〜」
'94年 4 月 15 日 210mm×296mm マーカーインク/ケント紙



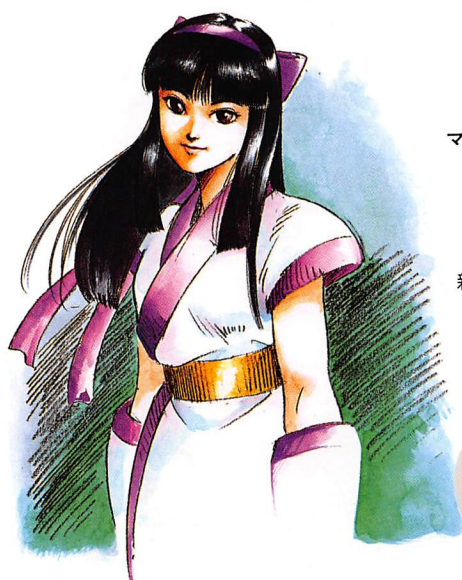
メディアワークス「電撃CD文庫ベストゲームセレクション
サムライスピリッツ〜剣魔大戦之巻〜」
'94年 7 月 29 日 211mm×295mm マーカーインク/ケント紙

カラーカット '93年 6 月 182mm×257mm





「ナコルル 祈り」京都府
建都1200年記念イベント ポスター
'94年 8月2日 371mm×276mm
マーカーインク、色鉛筆、エアブラシ/ケント紙



「ナコルル リスと遊ぶ」
新声社「月刊ゲームスト増刊 ギャルズアイランド3」
'94年 2月17日 205mm×281mm
マーカーインク/ケント紙



「紫ナコルル」
新声社「月刊ゲームスト増刊 ギャルズアイランド3」
'94年 2月15日 252mm×204mm
マーカーインク/ケント紙

ネオジオソフト 広告
'93年10月 210mm×297mm
マーカー/PPC用紙



メディアワークス「電撃CD文庫
ベストゲームセレクション
サムライスピリッツ〜秘宝流転之巻〜」
'94年 4月15日 210mm×297mm
マーカーインク/ケント紙

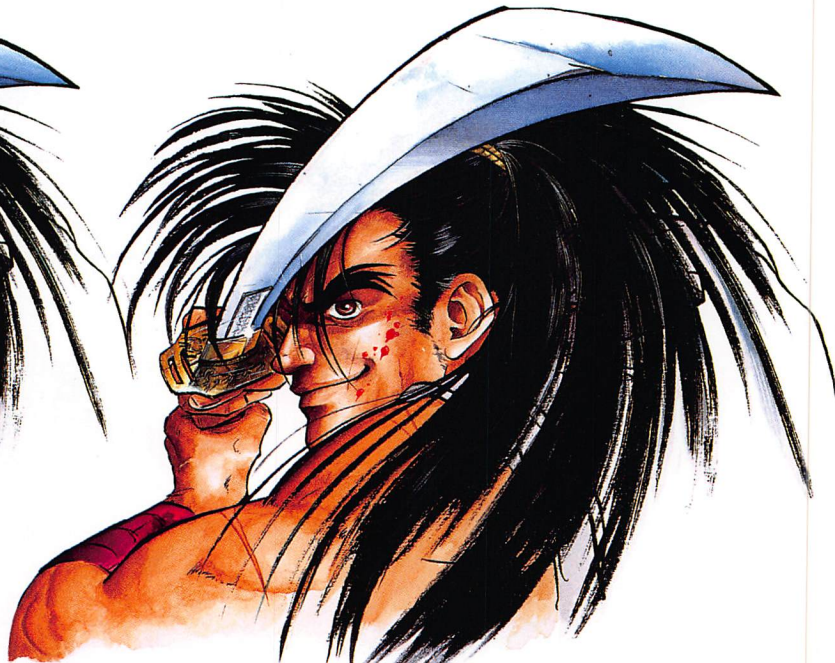


新声社「月刊ゲーメスト増刊
ギャルズアイランド3」表紙
'94年2月14日 212mm×300mm
色鉛筆/PM紙

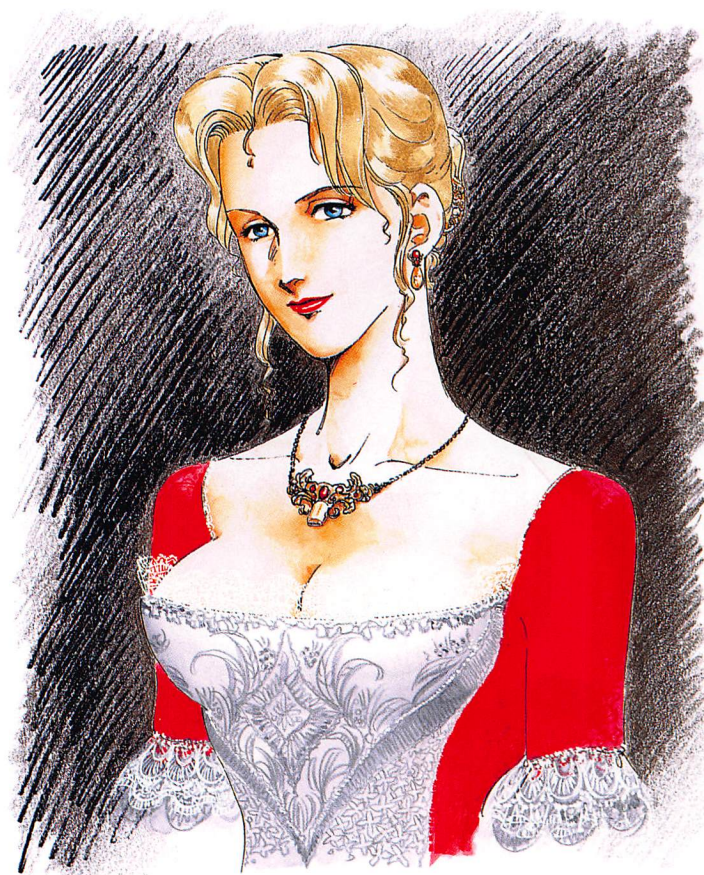


ナコルルが着ているのは魔除けの衣装です。頭布には刺繍がありませんが、本来刺繍のあるものは男物で土産ものに刺繍をするようになってから女性も刺繍入りを着ける様になったと何かの本にありました。だからナコルルには刺繍無しの黒い頭布を着けてもらいました。

白井影二



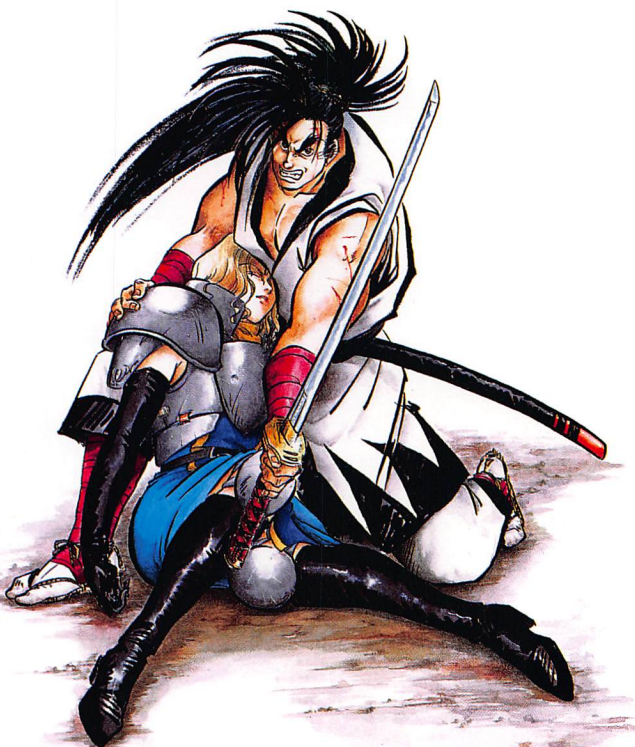
新声社「月刊ゲーメスト増刊 サムライスピリッツ」表紙・裏表紙
'93年 9 月 13 日 264mm×198mm
マーカーインク、ガッシュ/ケント紙



新声社「月刊ゲーメスト増刊 ギャルズアイランド3」
'94年 2 月 16 日 194mm×236mm マーカーインク、色鉛筆/ケント紙

革命の頃のフランス貴族の衣裳というのが全くわからず(結局わからずに描いてしまった)時代考証の無いドレスを着せてしまいました。ゴメンナサイ。確かコルセットで思いっきり締めて持ち上げるので、すごく胸がデカく見えるんですね。映画等で見てもこぼれそうなんですもの。霸王丸にほのかな恋心を寄せる…シャルロット激シブ!可愛い女性です。

白井影二



メディアワークス「電撃CD文庫ベストゲームセレクション
サムライスピリッツ〜邪神復活之巻〜」
'93年12月 8 日 210mm×269mm マーカーインク/ケント紙



「ママハハ・パピ」販促パンフレット
'93年 3 月 143mm×222mm/158mm×205mm
マーカーインク/ケント紙



新声社「月刊ゲーメスト増刊 サムライスピリッツ」ポスター
'93年 9 月 241mm×391mm
リキテックス/ケント紙



その後の展開に影響を及ぼしたらしいガルとナコのイラスト。お互い動物好きだから動物の話で合うだろうな。と思って描いただけなんですけどね…。それとサムライ地方巡業ポスター（私が呼んでるだけ）です。これでなんとなく人生狂った気が…（笑）この時は設定資料がなくて画面写真でキャラクターを描いてました。ドット絵を見たら牙がある様に見えたので、タムタムのお面に牙あります。ゴメンナサーイ、ゴメンナサーイ。白井影二

ネオジオソフト メインビジュアル（国内版）
'93年 3 月 24 日 246mm×367mm
マーカーインク/ケント紙

SAMURAI SPIRITS™

霸王丸地獄変



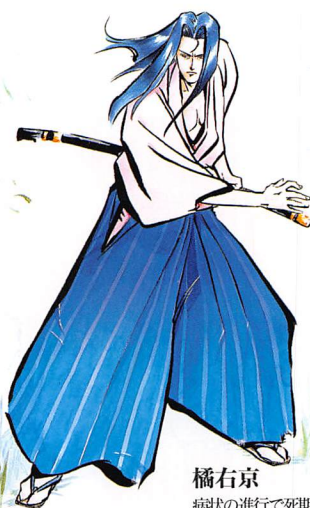
アーケード版登場時期 '94年10月28日
ROM版発売日 '94年12月2日 定価 ¥29,800 (202M)
CD版発売日 '94年12月25日 定価 ¥8,800 ©SNK 1994



霸王丸

魔性の者に魂を狙われるが、強い奴と勝負ができる機会とばかりに愛剣を持って旅立つ。

今は昔の物語 吾が道 極めんとする男あり
血生臭き 生き様に 凶事纏うは 偶然ではなかった



橘右京

病状の進行で死期を悟り、真の究極の華を小田桐主に捧げるため、再び魔界を探す旅に出る。



柳生十兵衛

再度幕府の命を受け魔物討伐に向かう。しかし十兵衛自身も魔物に魂を狙われていた。



服部半蔵

息子真蔵の身体は取り戻したものの、魂のない抜け殻だった。魔物から魂を取り戻すべく立ち上がる。



ナコルル

再度大自然の声が弱まった。元凶を断つために宝刀チチウシを握り、少女は向かう。



シャルロット

お抱えの画家が突然狂ったように魔物の絵を描きあげた。アンブロジアの気配を感じ旅立つ。



千両狂死郎

彼もまた魔物に魂を狙われていた。しかしそれをも自らの舞を昇華させる手段とし、魔物に立ち向かう。



ガルフォード

魔界の悪力がまた世間を騒がせている。人一倍正義感の強い彼に黙視できるはずがない。



牙神幻十郎

なんのためらいもなく人を斬る男。魔物に魅入られ、下僕になる。覇王丸をつけ狙う。



アースクェイク

魔物に「殺した人数ぶんだけ黄金をやる」とそそのかされる。誘いに乗ったふりをするが…。



不知火幻庵

死んで魔界をさまよっていたが、魔界を掌握する者に再生される。恩返しを装い魔王の地位を狙う。



王虎

「漢」が見つからないことに業を煮やしていた。そこに「覇王の卵」の噂を聞き駆け出す。



チャムチャム

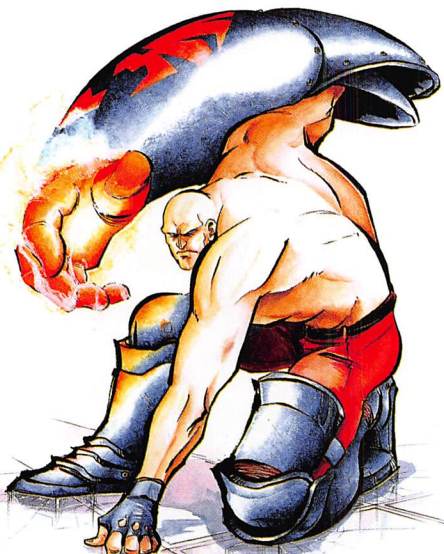
タムタムの妹。家宝タンジラストーンを魔物に奪われ、自分のパクパクを連れてジャングルを出る。



花諷院和仲

覇王丸、幻十郎の師で元剣客。かつて手も足も出なかった魔物を今度こそ封じようとする。

ネオジオソフトキャラクター紹介
'94年 6 月 (黒子、羅将神ミヅキ 9 月 1 日)
各 210mm×297mm
マーカーインク/ケント紙



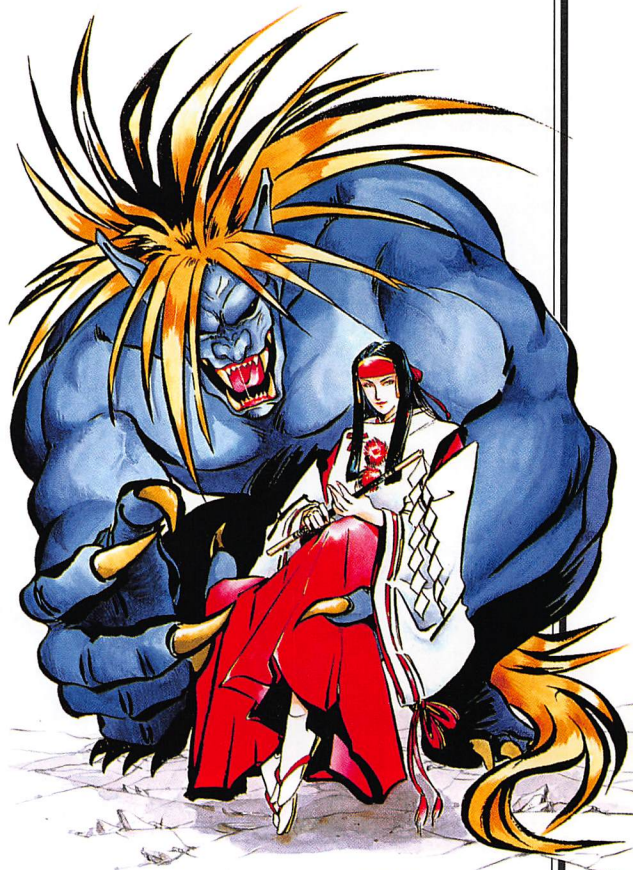
ナインハルト・ジーガー

祖国を狙う魔物の軍勢、その元凶を斬つべくただ一人出撃した。だが彼もまた魔物に魂を狙われていた。



黒子

謎の勝負審判。和仲の元相棒。五つ子。蘇生術を得意とする。並外れた戦闘能力。謎。



羅将神ミヅキ

魔王アンブロジアの下僕。かつて巫女の魂と肉体に乗っ取り、そして今、魔王の鬼神化を企む。

小説の種画のように…。と思って描きました。大まかに墨で濃淡を流し上からインクで着彩しています。シャルロットの馬と、ズイーガーの馬とママハハの翔ぶ空が気に入ってます。 白井彰二



ナコルル



橘右京



霸王丸



服部半蔵



千両狂死郎



柳生十兵衛



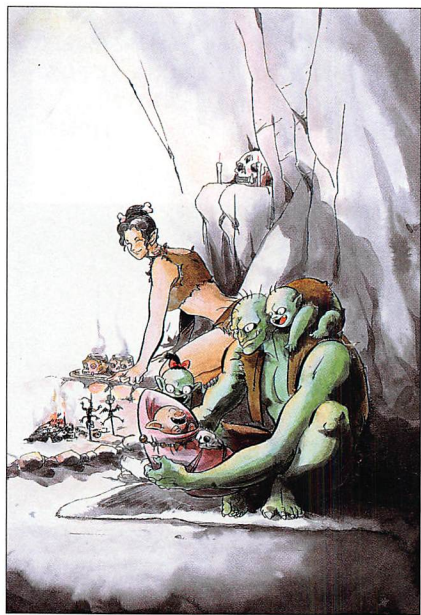
ガルフオード



シャルロット

キャラクター紹介用イラスト

'94年12月 各210mm×295mm マーカーインク、墨汁／ケント紙



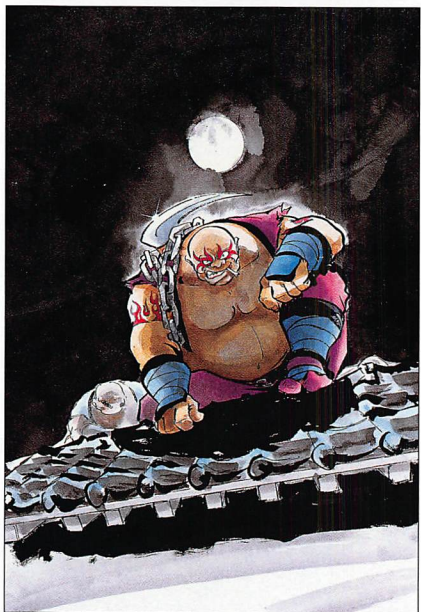
不知火幻庵



牙神幻十郎



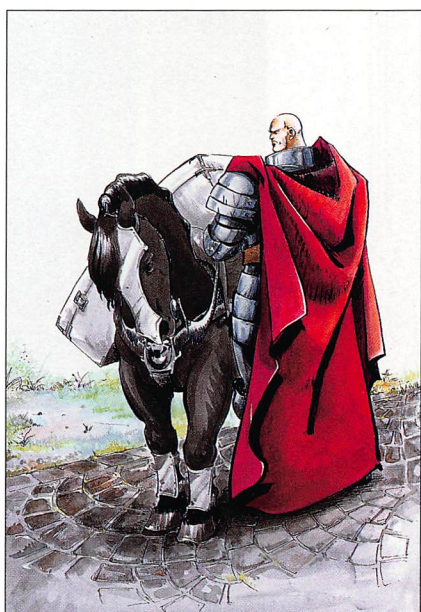
牙神幻十郎



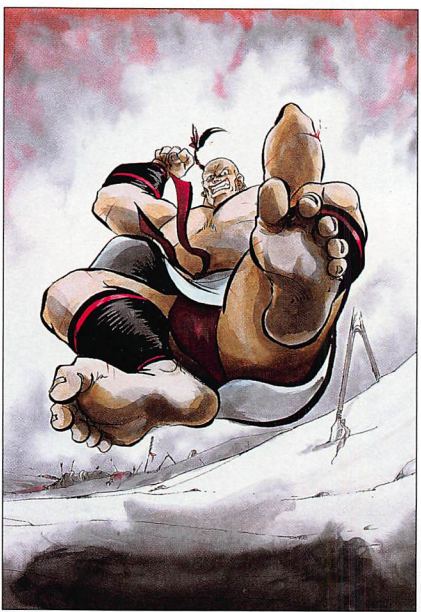
アースクエイク



チャムチャム



ナインハルト・ズイーガー



王虎



花諷院和狆



羅将神ミツキ

「幻十郎、背に花札」「羅将神ミツキ」

キャラクター紹介イラスト、販促用NEO-GEO NEWS No.1

'94年10月、'94年9月9日 各210mm×295mm マーカーインク/ケント紙

「霸王丸VS幻十郎」 ネオジオソフトポスター、パンフレット
'94年 7 月 27 日 364mm×514mm
マーカーインク、パステル／ワトソンボード

実は、江戸の当時誰も彼もが右利きに強制されていた為に、「やっぱり袈裟掛けの刀傷も右肩から左肩やんなあ…」と幻十郎の背傷を逆に描いてました。その後、世間の常識外のところに住まうヒトたちだと判明。逆袈裟の、つまり設定にちゃんと戻ったわけです。
まぎらわしい事をしてしまったと深く反省。 白井影二



メインビジュアル 霸王丸(駅貼りほか)
'94年 8 月 322mm×227mm
アクリルガッシュ/ケント紙



ネオジオソフト 広告(駅貼りほか)
'94年 8 月 327mm×238mm
アクリルガッシュ/ケント紙

「霸王丸バストショット」販促用
'94年 8 月 445mm×307mm
色鉛筆、パステル/PPC用紙

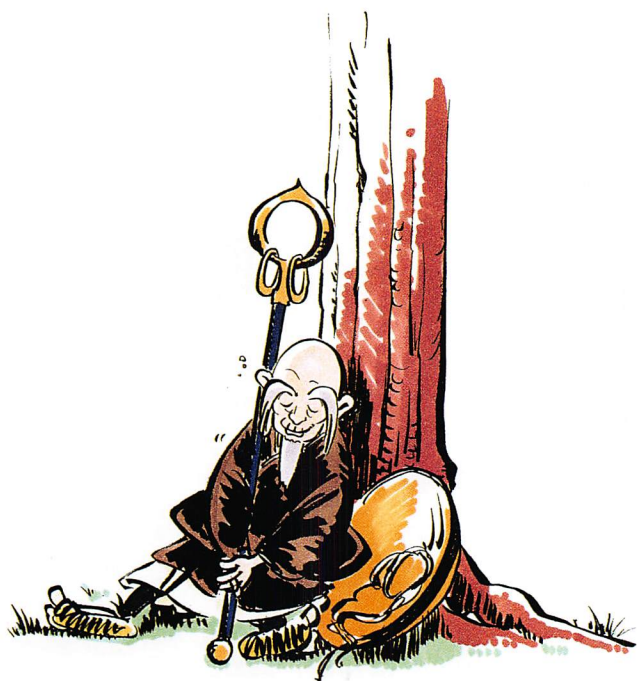




海外用クリスマスカード
'94年11月 247mm×362mm
マーカー、色鉛筆/PPC用紙



「霸王丸 雪だるま」海外用クリスマスカード
'94年11月 222mm×306mm
色鉛筆/PM紙



「和狎、うたた寝」NEO・GEOソフトマニュアル

'94年 166mm×195mm

マーカー／PPC用紙



「ナコルルとカワウソ」

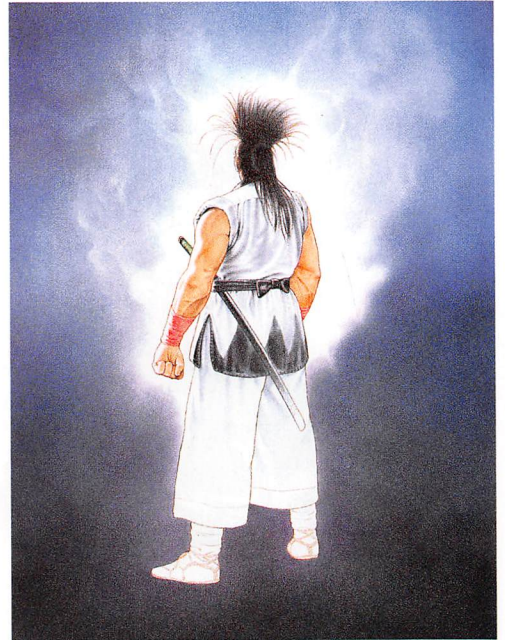
SNK 暑中見舞い用ハガキ

'94年 5月30日 210mm×297mm

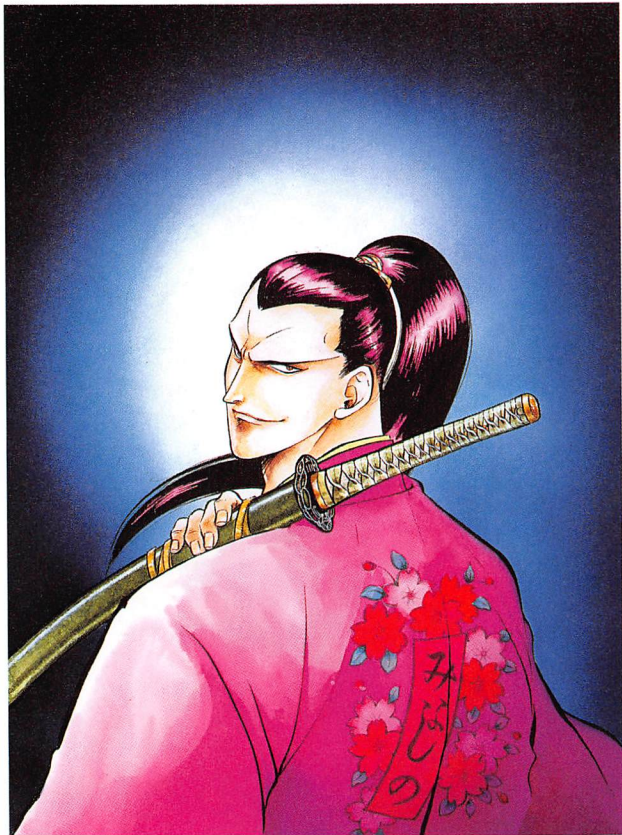
マーカーインク／ケント紙



霸王丸 後ろ姿
'93年10月 262mm×356mm
パステル、色鉛筆/
クレセントボードNo.1



霸王丸 夜叉
215mm×299mm
'95年2月6日
マーカーインク、鉛筆/ケント紙



講談社「霸王」10/7号表紙
'94年7月12日 217mm×302mm
マーカーインク、パステル/ケント紙



電波新聞社「オールアバウトシリーズ」表紙
'94年11月25日 213mm×283mm
マーカーインク、エアブラシ、墨汁/ケント紙

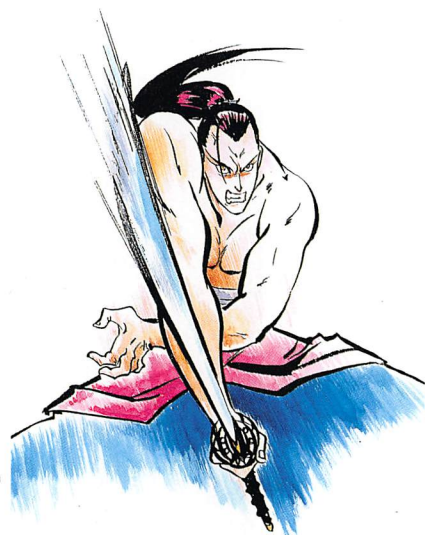
霸王丸ウエストショット
'95年 2月24日 260mm×374mm
油彩／ケント紙



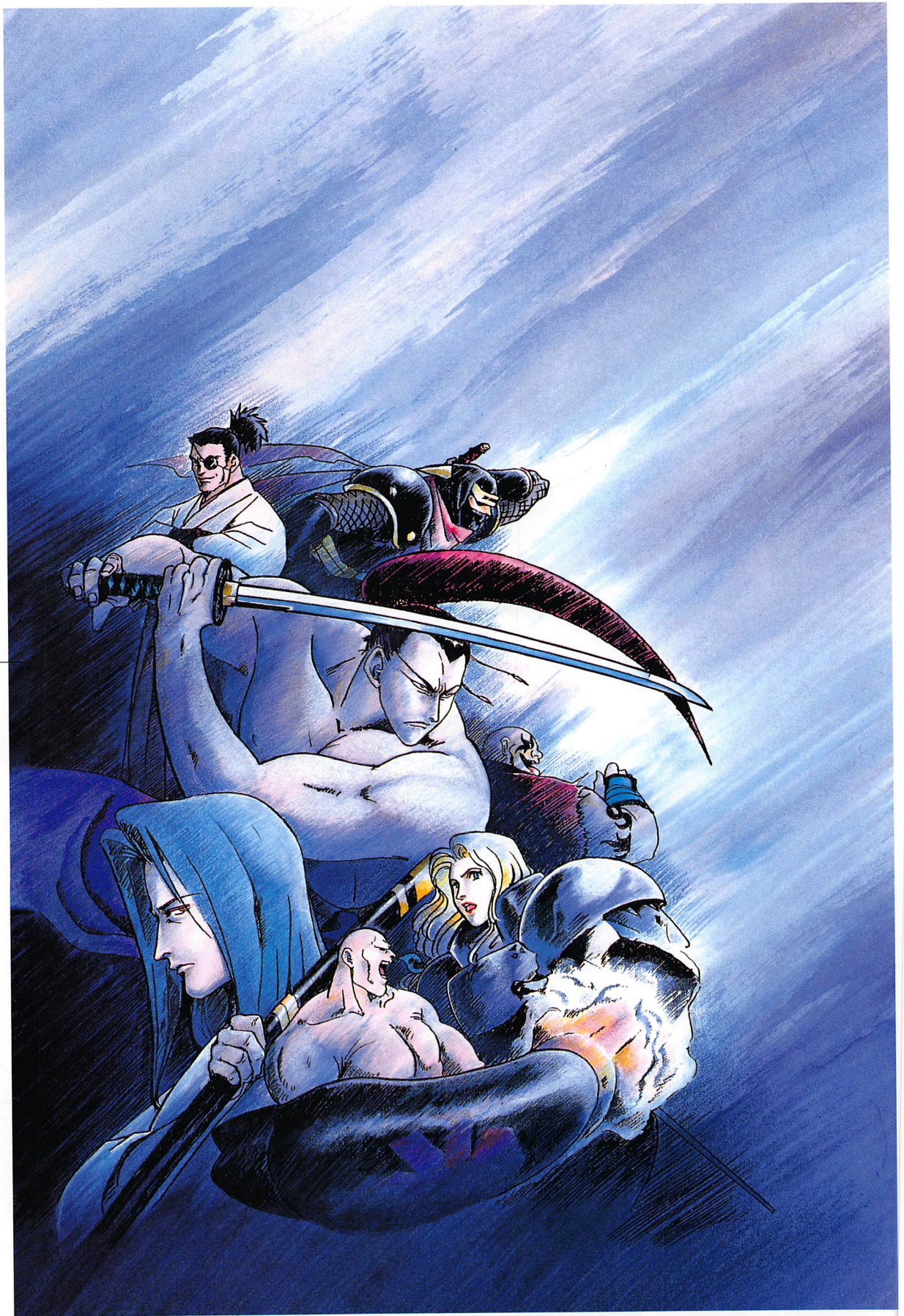
「霸王丸 刀を構える」販促用テレホンカード
'94年 6月10日 210mm×295mm
マーカーインク、墨汁／ケント紙



「幻十郎刀を振り下ろす」
'94年 6月10日 171mm×246mm
マーカーインク／ケント紙



メディアワークス CD文庫表紙
'95年 1月13日 210mm×291mm
マーカー、色鉛筆、墨汁／ケント紙



新声社「真サムライスピリッツ完全版」表紙
'94年11月10日 260mm×376mm
マーカーインク、色鉛筆／ケント紙



新声社「真侍魂修羅絵巻」表紙
 '95年12月27日 260mm×376mm
 マーカーインク、色鉛筆／ケント紙

息をすると胸が痛いほどの肩コリを味わいましたが、この真剣勝負の魅力は捨てがたいですね。紙の上に筆を降ろした後は描き終わるまで気遣いが定かではありません。

(危いヒト) 一本の筆で剛柔を描けるので筆で描くのはとても好きです。イメージを湧かせる為に買った中国の三国志人物絵巻と、プレミアものの岩田専太郎さしえ画集。今では宝ものですね。

白井影二

'95年エス・エヌ・ケイカレンダー

'94年10月 290mm×208mm

墨汁、PPC用紙



霸王丸



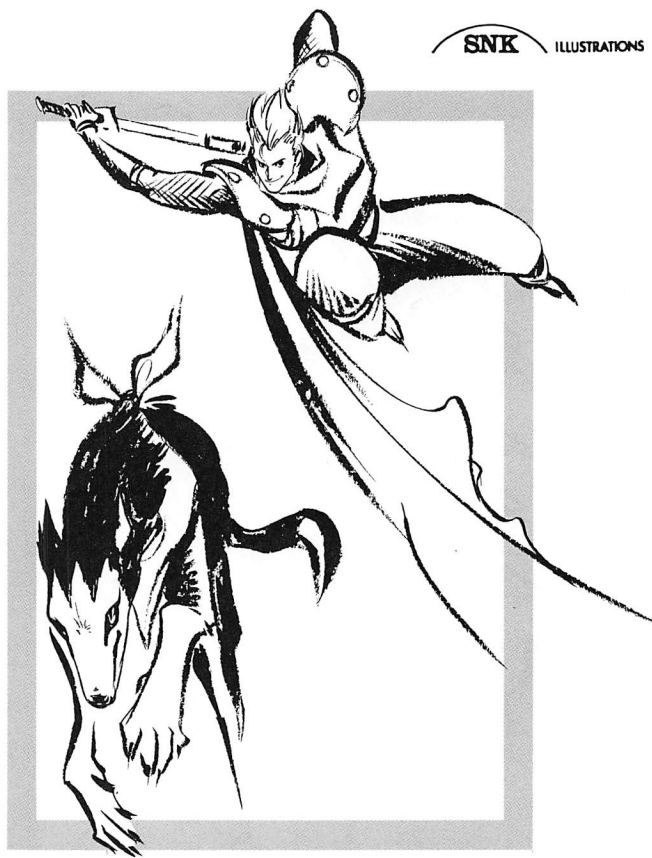
霸王丸



橘右京



牙神幻十郎



ガルフォード



服部半蔵



シャルロット



柳生十兵衛



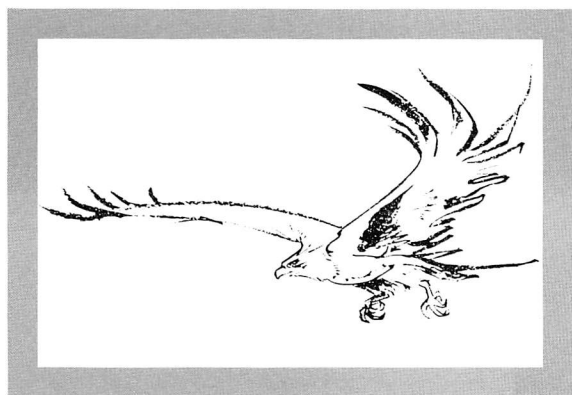
千両狂死郎



チャムチャム



花颯院和狆



ママハハ



羅将神ミツキ



ナコルル

筆で描く時は降ろす瞬間にすべて決まるんです。そこで上手く行くかダメか……。躊躇すると線がそこで死ぬのがわかりますね。手首のスナップと指先の柔軟さが命です。おかげ様で肩はこっても利き腕が腱鞘炎にはならない人間なので助かります。その代わりに指先が痛くなったり、左腕の手首が腱鞘炎になります。左手首がイカレちゃうと手綱を握れないんで困るんですけど……。 白井影二

'95年エス・エヌ・ケイカレンダー
'94年10月 247mm×335mm
墨汁／ワトソン紙



ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
「真サムライスピリッツアレンジサウンドトラックス」表紙
'94年10月 4日 295mm×212mm
マーカーインク／ケント紙



鏝「向蝶」'95年カレンダー見返し
'94年10月 257mm×363mm
エアブラシ、色鉛筆／ケントボード

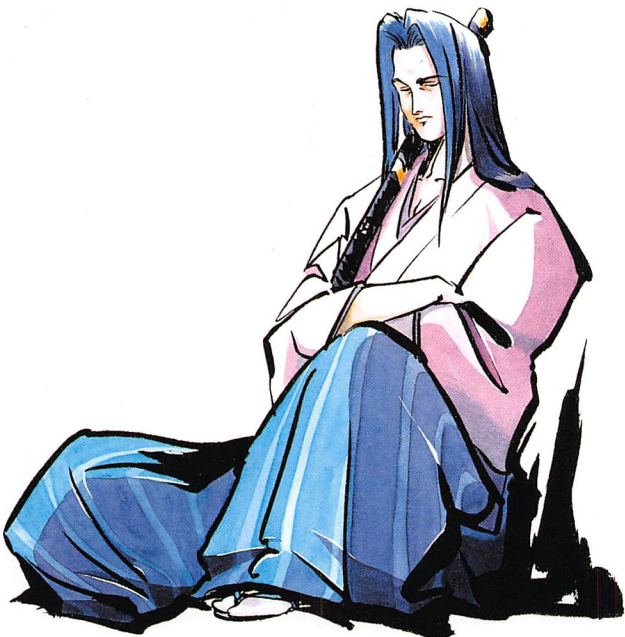


ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
「真サムライスピリッツアレンジサウンド
トラックス」付録カセットレーベル
'94年10月 7日 212mm×273mm／色鉛筆／PM紙

この鏝のイラストはNao.Q.さんの作です。私が「牙神の刀」を描くにあたり軽い気持ちでデザインしたものなのですが、まさかこんなにカッコ良く描いてもらえるとは思いませんでした。これも私の落書きみたいな鏝の絵に目を留めたデザイン課某主任のおかげです。使われたのは95年度のカレンダーただ一度なのですが、今回載せてもらえてすごくうれしいです。一応銘もあるんですよ（笑）
「向蝶」って云うんです。 白井影二

「橘右京 樹下图」

'95年 9 月 8 日 334mm×516mm
墨汁／和紙(梅月)



「右京 腕を組み座する」販促用パンフレット

'94年 8 月 3 日 210mm×295mm

マーカーインク／ケント紙

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣



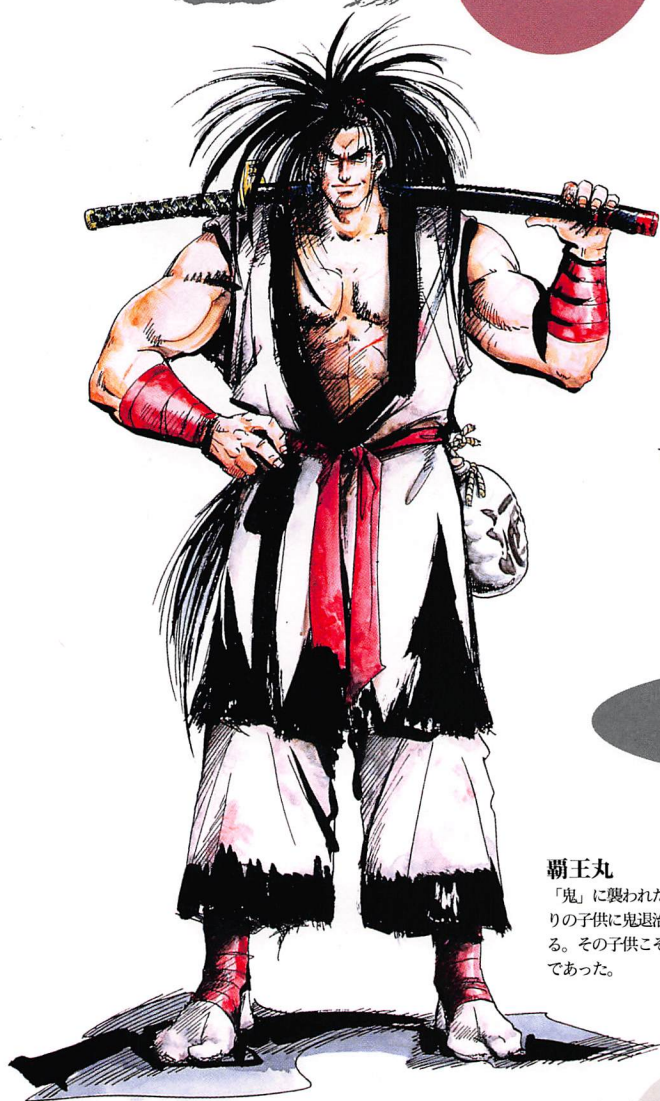
アーケード版登場時期 '95年11月15日

ROM版発売日 '95年12月1日 定価 ¥32,000 (282M)

CD版発売日 '95年12月29日 定価 ¥8,800 ©SNK

修羅道

かつて「鬼」がいた。無差別に人を斬っていた「鬼」は、ある赤子の産声が響くと、なぜか斬らずに去っていった。以来「鬼」は帯刀する侍のみを標的とし、惨殺を繰り返した。「鬼」壬無月斬紅郎を斬り伏すべく、剣士たちが動き出す。



覇王丸

「鬼」に襲われた村の生き残りの子供に鬼退治の約束をする。その子供こそ、鬼の実子であった。

キャラクター紹介イラスト

'95年 8月23～31日(壬無月斬紅郎のみ 9月28日)

238×341mm 顔料・ケント紙



緋雨閑丸

記憶喪失の子供。「鬼」が自分の記憶を取り戻す鍵であると信じ、ひとり旅を続ける。



斬紅郎無双剣 登場キャラクター

御免な
もう行かぬ

筆絵が巷に増えたので、手駒を変えてみました。シリーズの中では一番ハードなイメージなので合ったように思います。よく見てください、覇王丸の足袋破れています(笑)。右京も行燈袴なので単衣の裾が見えています。細かいところで遊ばせてもらいました。ありがとうございます。これも開発のわかりやすい設定資料のおかげだと思っています。いつも私の大バカな質問に答えてくださって感謝しています。

白井影二

Where do we go? Where we go now?

橘右京

右京の剣の師匠と門人が「鬼」の犠牲になった。仇討ちのため、肺病みの身体で旅立つ。

橘右京

ガルフォード

「鬼」に襲われた村の生き残りに討伐を頼まれ、正義のために闘うアメリカン忍者。

ガルフォード

大自然のおおきです

ナコルル

リムルル

ナコルルの妹。巫女としては未熟だが、天草の邪念を感じ取り、討伐のために旅に出る。

大自然のおおきだよ

リムルル

ナコルル

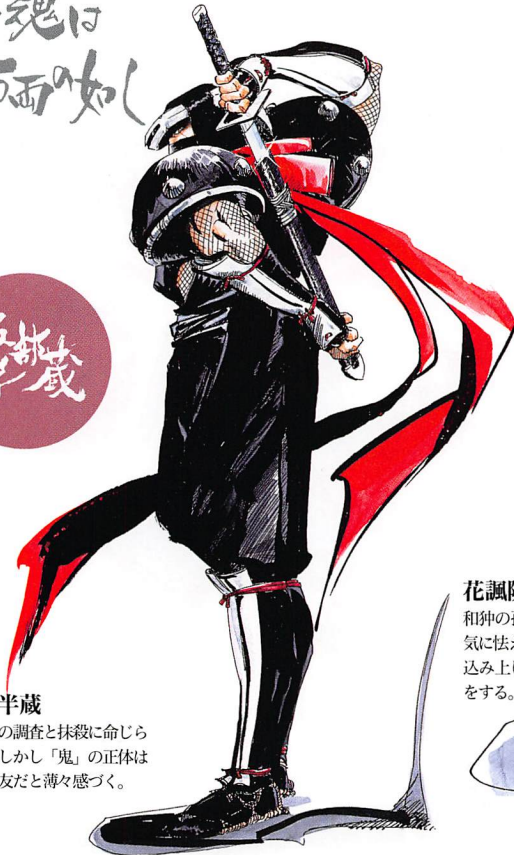
自然の調和を乱す「鬼」の精神を救うため、宝刀の守護鳥ママハハ、狼シクルウを連れて旅立つ。

我が如き鬼は
世に魂は
万面あり

服部半蔵

服部半蔵

「鬼」の調査と抹殺に命じられる。しかし「鬼」の正体は旧知の友だと薄々感づく。



花諷院骸羅

和仲の孫。「鬼」の覇気と闘気に怯えるが、後から怒りが込み上げ、「鬼」を倒す決意をする。



花諷院骸羅

このXXが
XXXぞ

天晴れ
天晴れ

千両狂死郎

千両狂死郎

「鬼」の斬殺の瞬間に舞の美しさを見る。自らの舞を完成させるために「鬼」と闘う。



牙神幻十郎

目的もなく旅を続ける。人を斬ることに罪悪感を持たない。「鬼」にもさして興味はない。

阿果が!

牙神幻十郎



泣くは

木偶の鮮血

天草四郎時貞

「鬼」の無限の力を吸収するため、「鬼」を殺しに行く狂信者。

時貞
天草四郎



破沙羅
首斬り

首斬り破沙羅

「鬼」に恋人と自分自身を殺される。恨みから蘇り、持てる意識は「鬼」を殺すことのみ。



黒子

憐愍を愚弄
無心に
斬奸を

斬紅郎
壬無月

壬無月斬紅郎

「鬼」。無限一刀流の使い手で、無差別殺人を繰り返した男。今はただ静かに、剣豪を待つ。

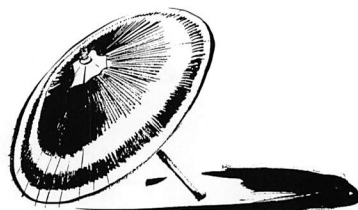


黒子

声だけの審判役。こちらの姿に化けて闘いを挑んでくる。謎。

鬼

斬紅郎無双剣設定画
エンディング用墨絵



緋雨閑丸



覇丸



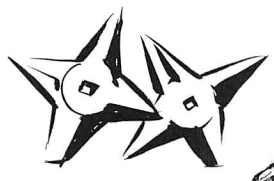
橘右京



ナツル



ガルフ

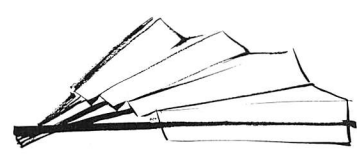


坂部蔵



リムル

千原死郎



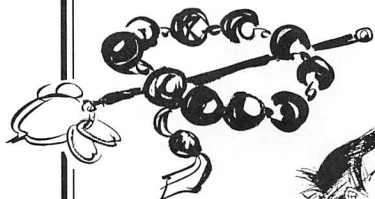
斬紅郎



破沙羅



時貞



花魁



斬紅郎設定原画・エンディング原画
'95年制作、各210mm×297mm
鉛筆、筆ペン・PPC用紙

キャラクターイラストは開発スタッフの手によるもので、私はEDイラスト、つまり和歌画伯のゴーストライターしました。(笑)
破沙羅のイメージイラストですが、描いた時のイメージではろうそくを上から女性が吹き消す風に描いていました。(原画は別々)
牙神の絵も煙管の隣りは株札で、「株は出て来ないし…」と花札になりました。

白井彰二



天草四郎

「天草四郎色紙」
新声社「コミックゲーメスト」96年正月読者プレゼント用
墨、マーカー、ケント紙



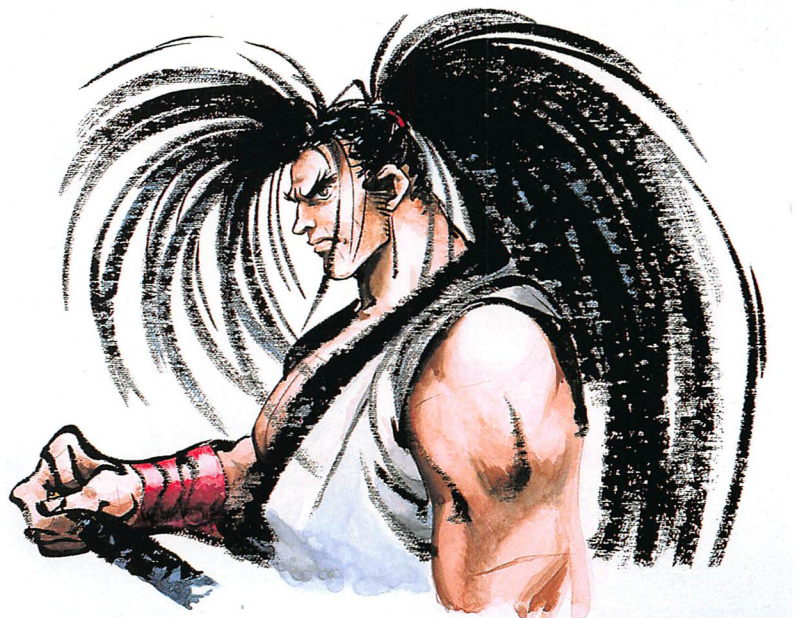
柄に手を掛ける霸王丸。一発描きで決めていきました。が、なにせこの御仁、髪が伸び放題なもので、線は途切れそうになるし、筆は痛むし墨汁はすぐ無くなるし。一人で場所取るし大変です。楽しいですけどね。白井影二

メインヴィジュアル (CG加工)
'95年 9 月12日 350×254mm
墨汁・顔料・ケント紙



「閑丸・全身で宝刀を構える」インストカード用
'95年 9 月19日 281×219mm
墨汁・顔料・ケント紙

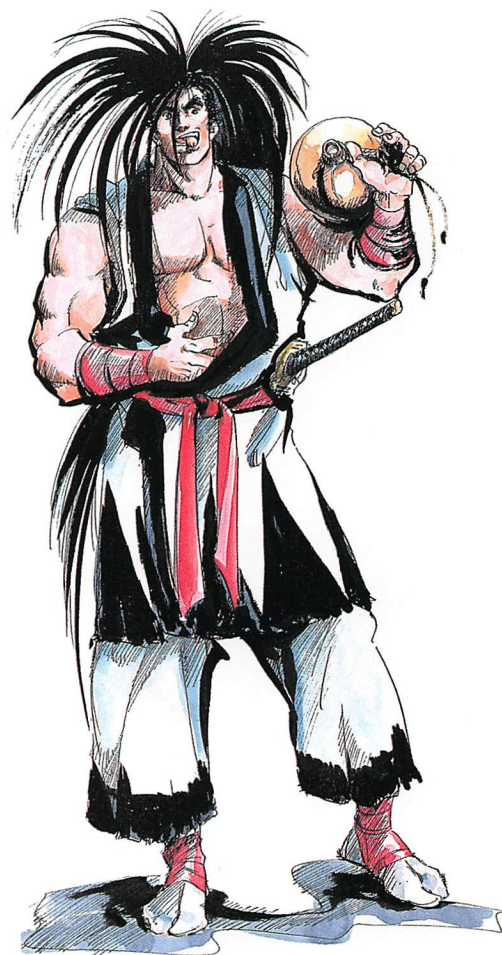
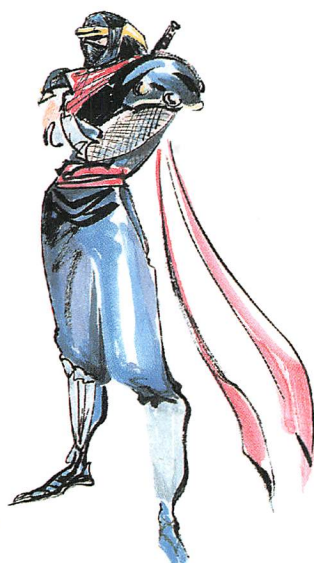
「霸王丸・横向きバストショット」インストカード用
'95年 9 月19日 305×238mm
墨汁・顔料・ケント紙



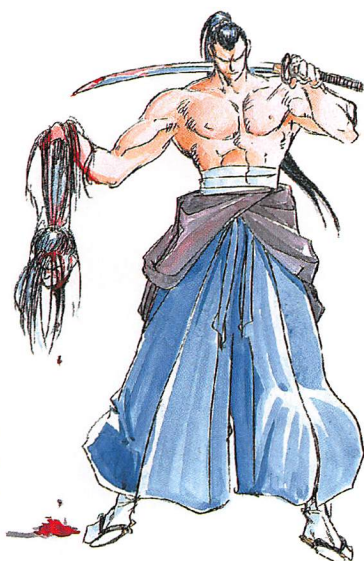


霸王丸
牙神幻十郎

霸王丸・服部半蔵、牙神幻十郎
'95年 7月24日 214mm/301mm
214mm×300mm、210mm×297mm
顔料、半紙、(幻十郎PPC用紙)



霸王丸・習作
'95年 7月21日 291×307mm
顔料・ケント紙



牙神幻十郎

「霸王丸・牙神幻十郎・枯華院にて」
プレイステーション版ソフトマニュアル
'96年 1月18日 218×190mm
マーカーインク・ケント紙

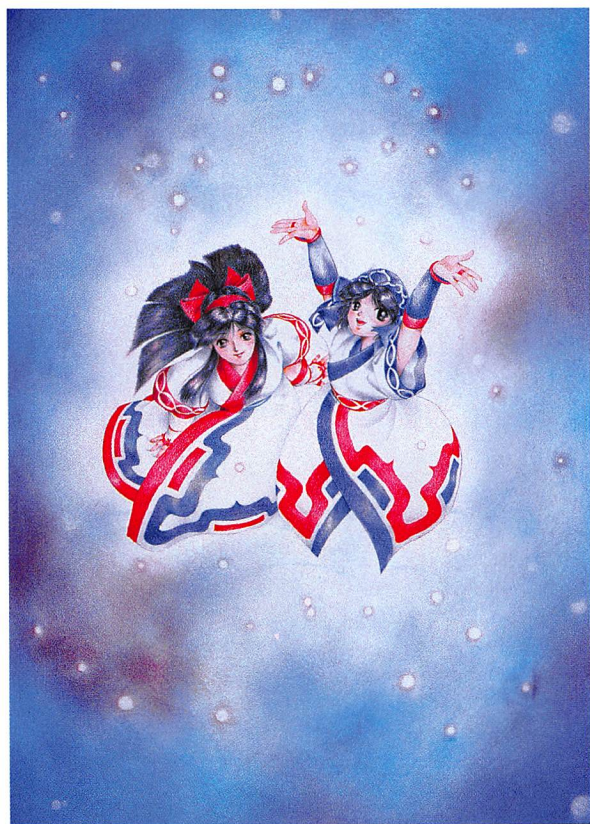




「斬紅郎・開丸」サターン版パッケージ
'96年4月10日 289×390mm
リキテックス・アクリル・顔料・ケント紙



「斬紅郎・霸王丸」プレイステーション版パッケージ
'96年2月19日 292×376mm
リキテックス・アクリル・顔料・ケント紙



「ナコルル・リムルル雪景色」ネオジオフリークVOL. 8表紙
'95年11月2日 269×381mm
色鉛筆・PM紙



「開丸・リムルル」(ポニーキャニオン/サイトロンレーベル)
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣・アレンジサウンドトラックジャケット
'95年11月15日 259×375mm
マーカーインク・顔料・ケント紙



「大見栄を切る霸王丸」
'96年4月5日 279mm×350mm
墨汁、マーカーインク・PM紙

真サムライのオフィシャルストーリーに沿って描いてみました。十兵衛に負けた霸王丸、母を殺めた幻十郎…。ふと時間の空いた時に描いていました。映画等のストーリーボードっぽく「ワンシーン」を描くのが好きですね。ゲームの中じゃ斬り合っただけの連中の、日々の暮らしをのぞいてみたいです。親子水入らずの半蔵とか、生前の破沙羅とか、寺で写経する散羅とか……見てみたいなあ……。

白井影二



「シクルウとリムルル」ソフトマニュアル
'95年10月19日 272×190mm
マーカー・PPC用紙

「十五歳春・霸王丸」
'95年12月21日 240×345mm
顔料・ケント紙

「牙神幻十郎・袴をつける」
'95年12月14日 226×320mm
顔料・ケント紙

「牙神幻十郎・回想」
'96年2月23日 204×288mm
顔料・ケント紙



THE KING OF FIGHTERS '94™



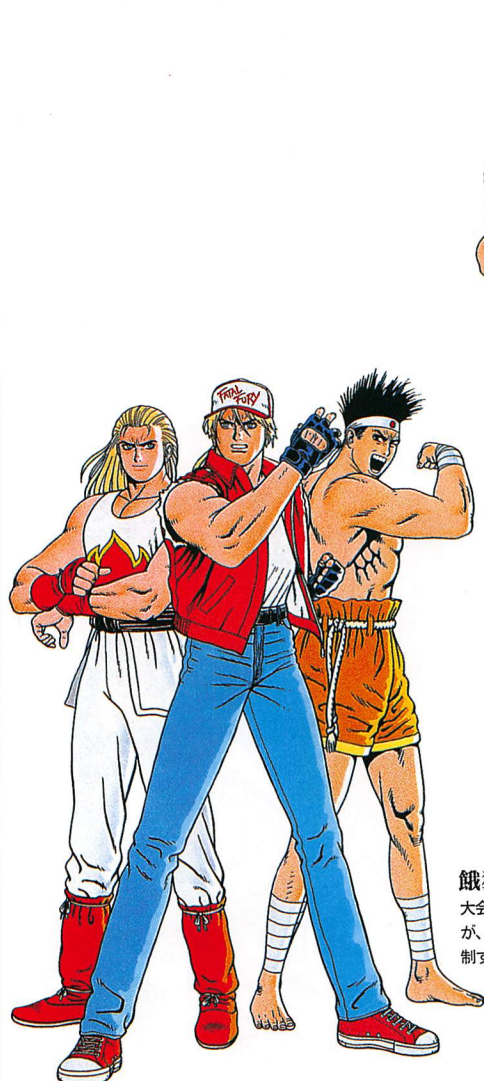
アーケード版登場時期 '94年 8 月
ROM版発売日 '94年10月1日 定価 ¥29,800 (196M)
CD版発売日 '94年11月2日 定価 ¥7,800 ©SNK 1994

THE KING OF FIGHTERS '94 出場チーム

西暦1994年。世界中の格闘家達に「キング・オブ・ファイターズ」の招待状が届いた。差出人は「R」という頭文字以外すべてが不明。主催者はギースでもクラウザーでもなかった。それでは一体誰が…。

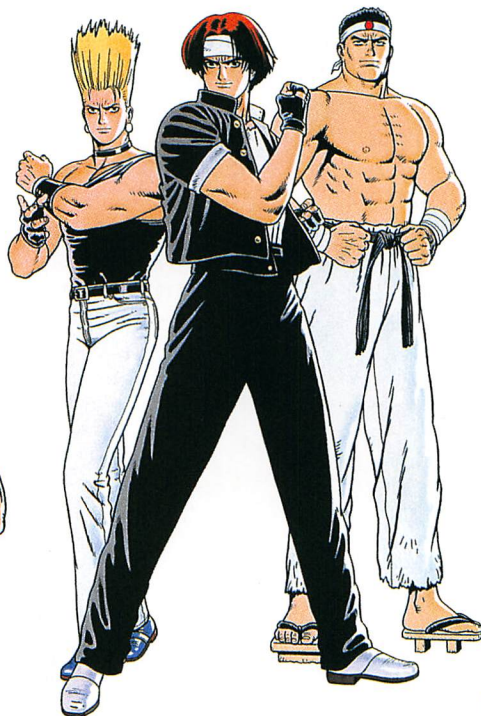
疑惑と期待の中、格闘界をはじめとする各界のスーパースターたちが、チームバトル形式のもと、強力なチームを結成し始めた。人々のボルテージが最高潮に達する中、大会はついに始まりの時を迎えようとしていた。

格闘ゲーム初のチームバトルシステムに加え、SNKの新旧人気キャラが総出演。ゲームファンに絶大な支持を受けたこの作品は、1994年ゲームスト大賞を受賞した。



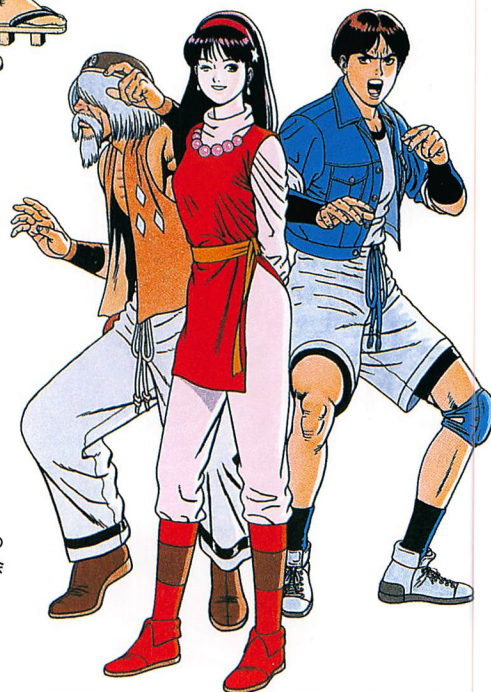
餓狼伝説チーム

大会にはやや食傷気味であったが、新形式「チームバトル」を制するべく闘いに臨む。



主人公チーム

拳を交えたことで意気投合したこの3人。日本最強のトリオとなって世界の強豪に挑む。



サイコソルジャーチーム

アテナと椎拳崇、2人の修行の成果を試すため、鎮元斎は大会への出場を決意した。

'94年11月制作

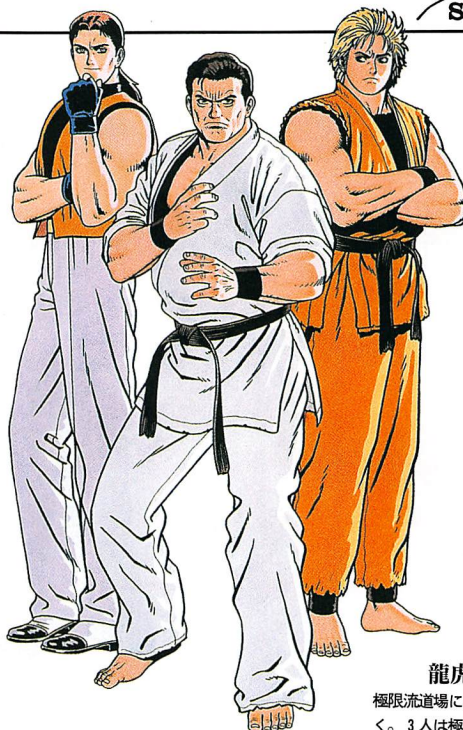
サイズ 各210mm×297mm

使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙



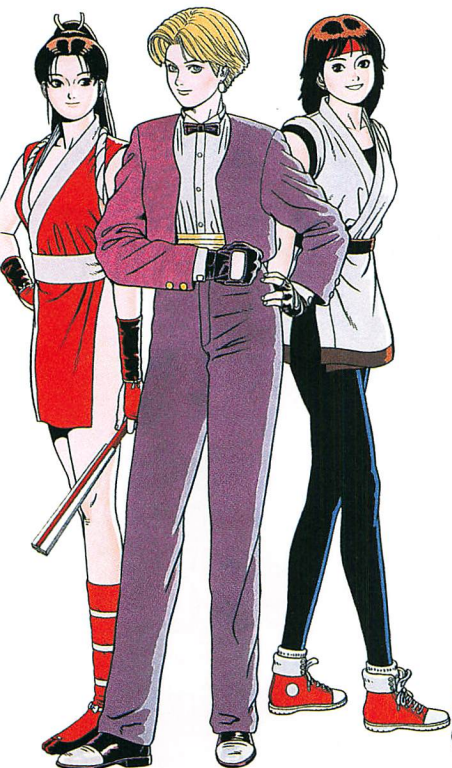
怒チーム

招待状に記されていた「R」の
野望を打ち砕くべく、最強の部
隊が結成された。



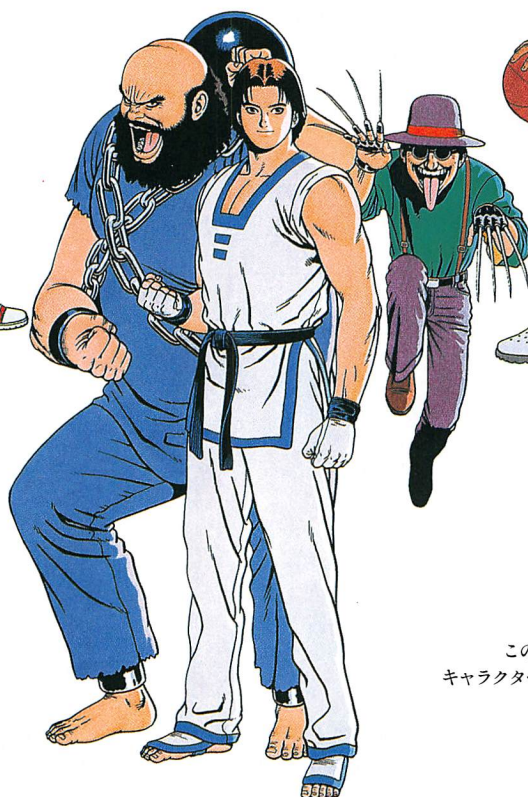
龍虎の拳チーム

極限流道場に、謎の招待状が届く。
3人は極限流の強さを証明
すべく大会に出場する。



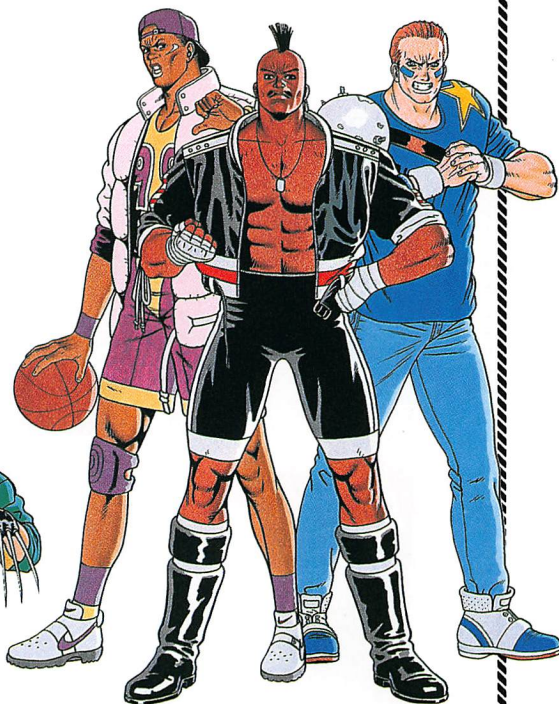
女性格闘家チーム

仲間外れにされたユリと舞は、
キングを強引に誘い、女性格闘
家チームを作り上げる。



キムチーム

キムが2人を強引に捕まえてチ
ームを結成。正義の闘いで彼ら
を更生させられるか。

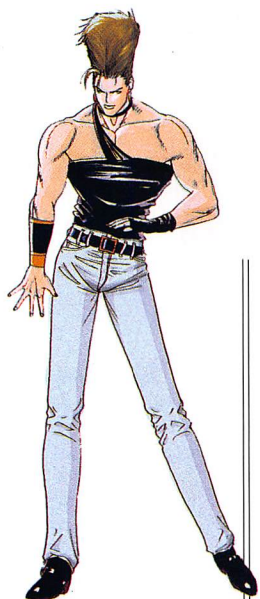


アメリカンスポーツチーム

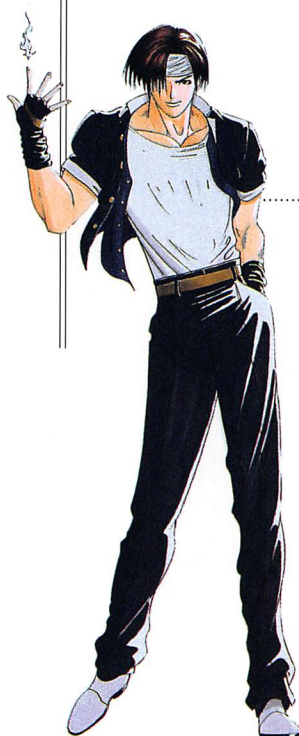
ボクシング・空手・アメフト。
スポーツ界の頂点を極めた男達
が、格闘技での世界一を目指す。

このゲームが予想以上の大ヒットとなってしまったため、
キャラクターイラスト大量生産の日々が毎年続くことに…。森気楼

Benny



二階堂 紅丸

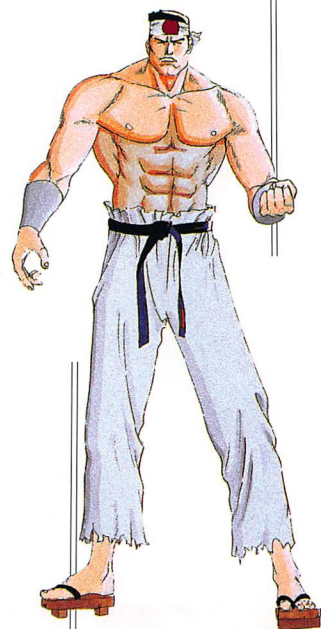


草薙 京



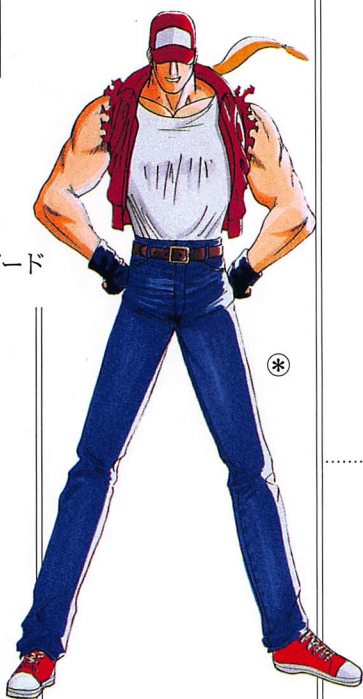
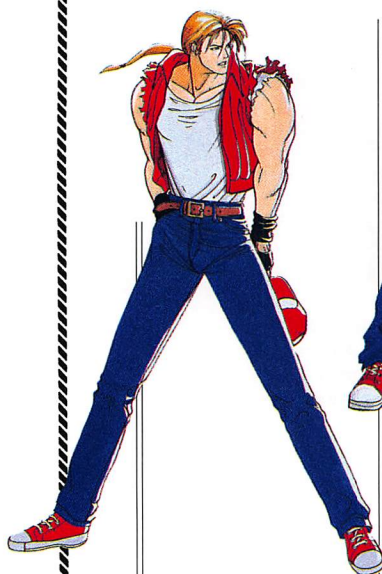
草薙 京

大門 五郎

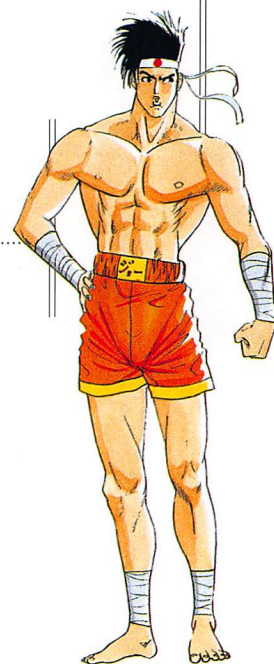
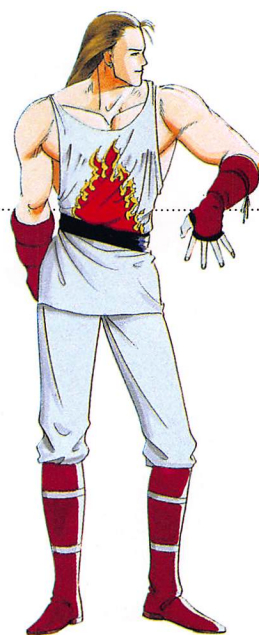


大門五郎

テリー・ボガード

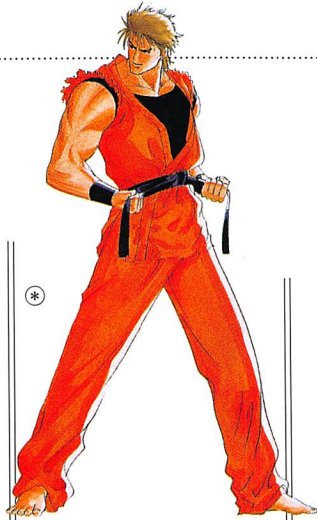


アンディ・ボガード

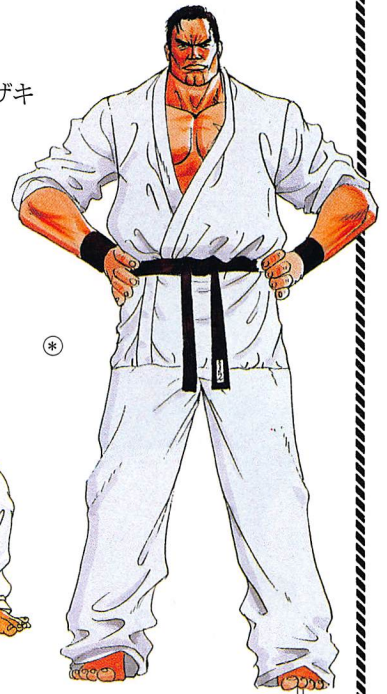


東 丈

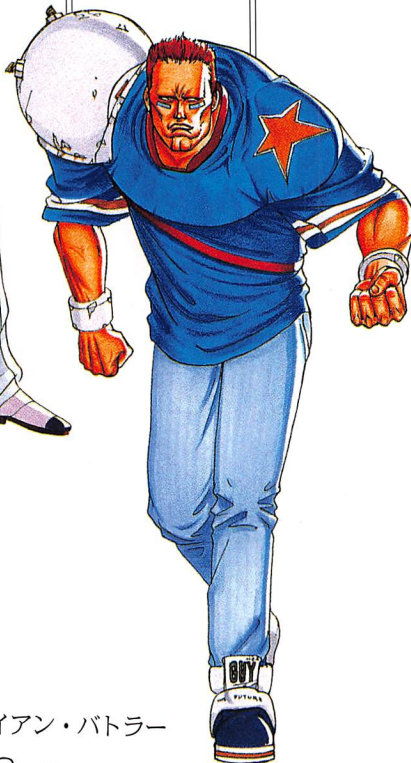
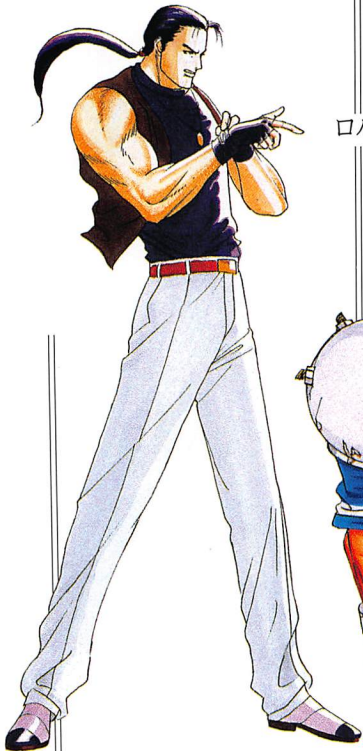
リョウ・サカザキ



タクマ・サカザキ



ロバート・ガルシア



ブライアン・バトラー

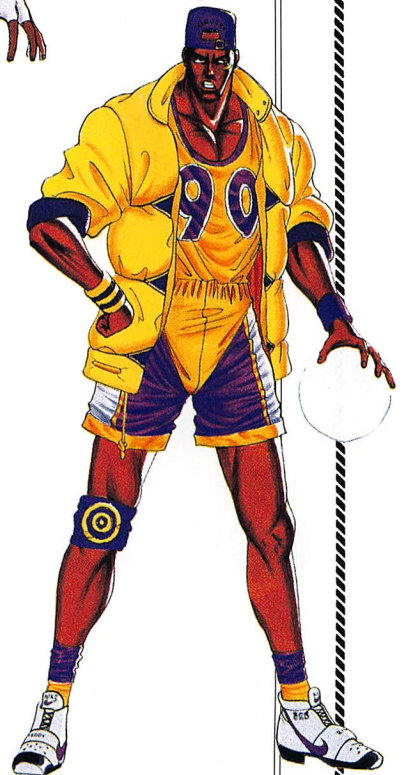
B. Battler

HEAVY.D!

ヘビィ・D!

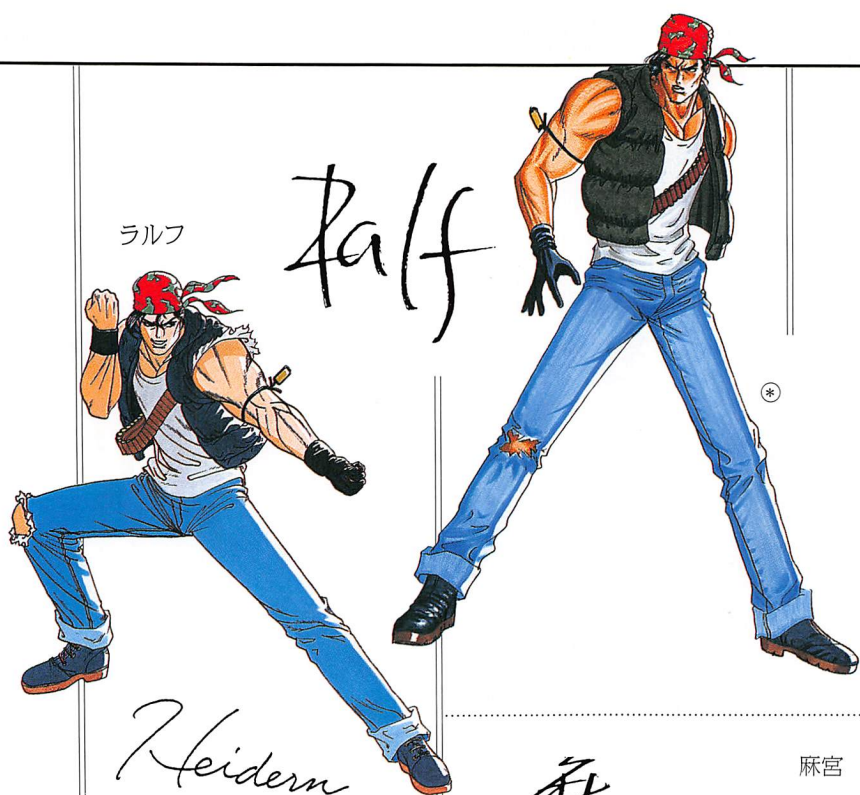


Luachy



ラッキー・グローバー

'94年11月制作
サイズ 各297mm×210mm
使用画材 マーカー・色鉛筆/PPC用紙
(P122~125のイラストはすべて同じデータ)



ラルフ

Ralf

CLARK

クラーク



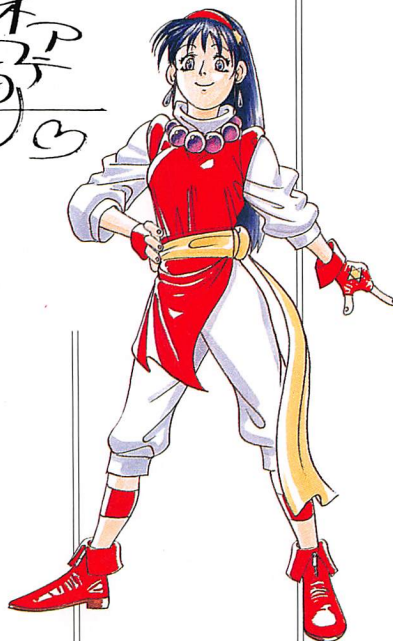
Heidem

ハイデルン



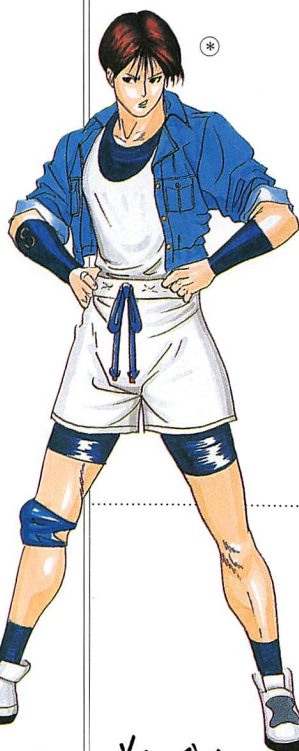
麻宮アテナ

麻宮 アテナ



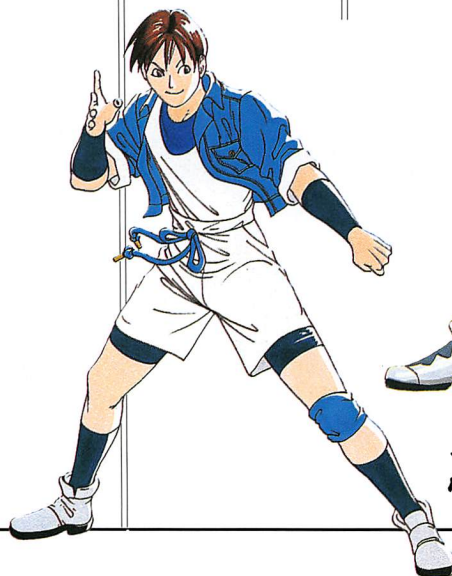
椎 拳崇

*



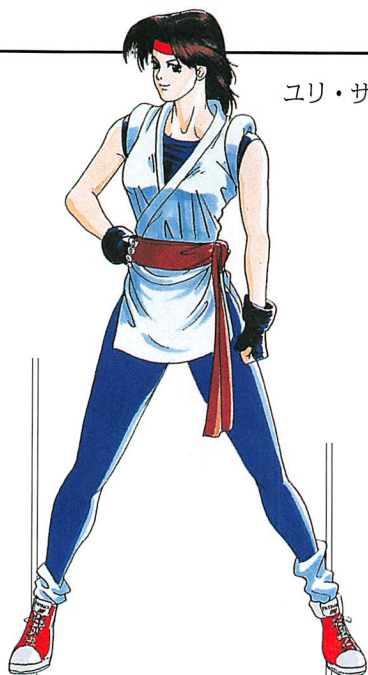
鎮 元斎

鎮元斎

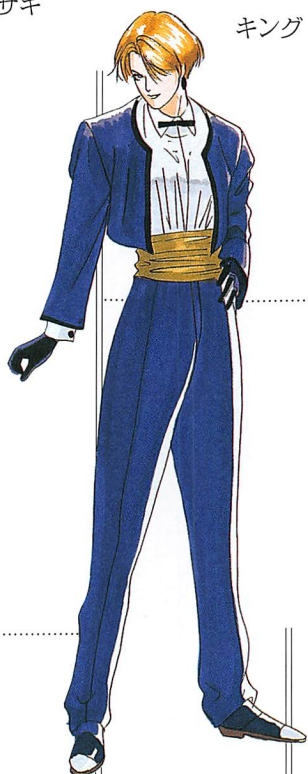


椎拳崇

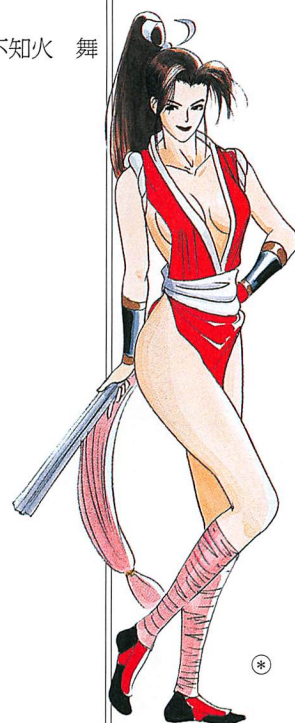
ユリ・サカザキ



キング



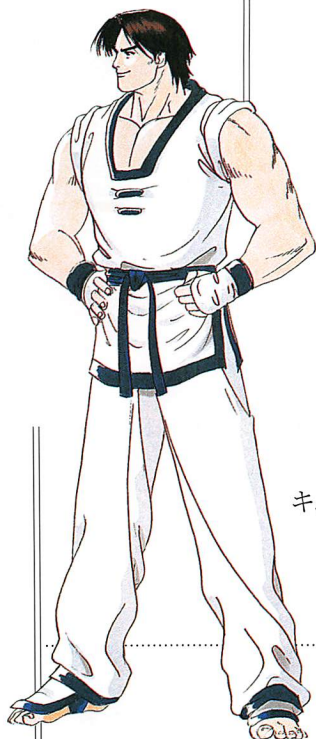
不知火 舞



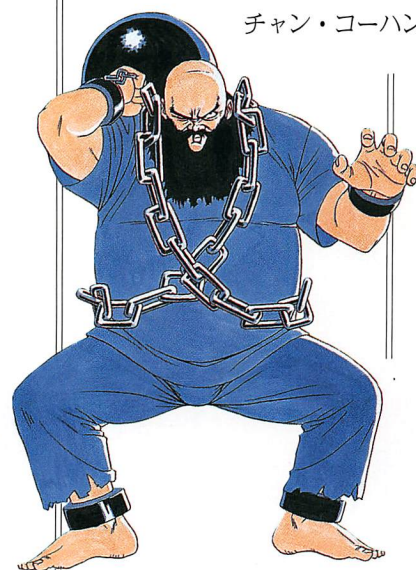
*



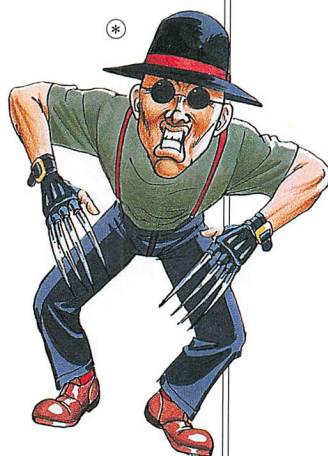
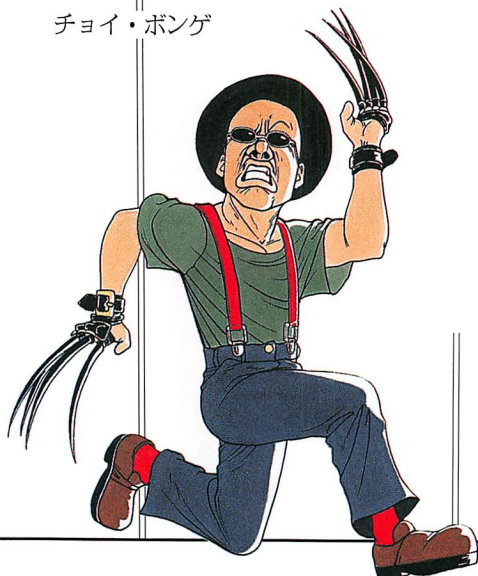
キム・カフアン



チャン・コーハン



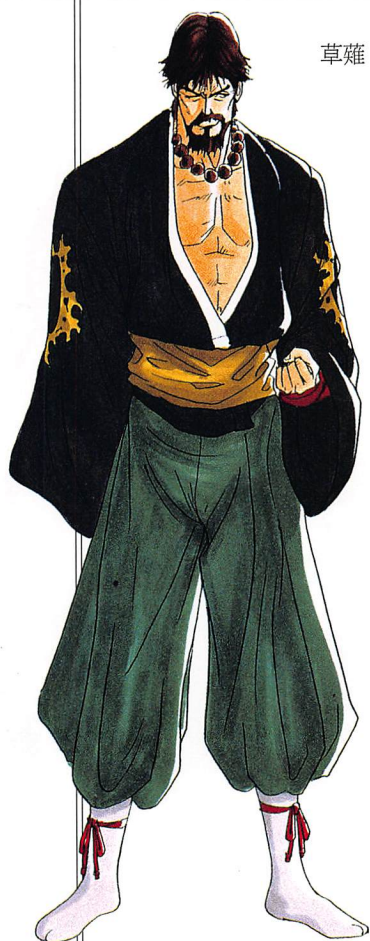
チョイ・ボンゲ



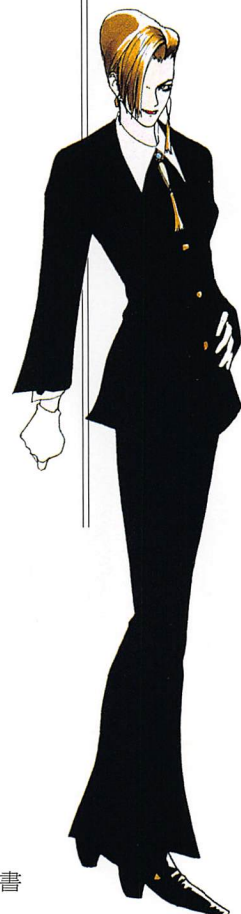
Choi Bounge

CHANG
KOEHAN

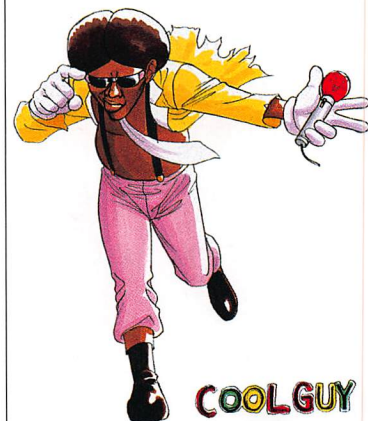
草薙 柴舟



草薙柴舟



秘書



クールガイ

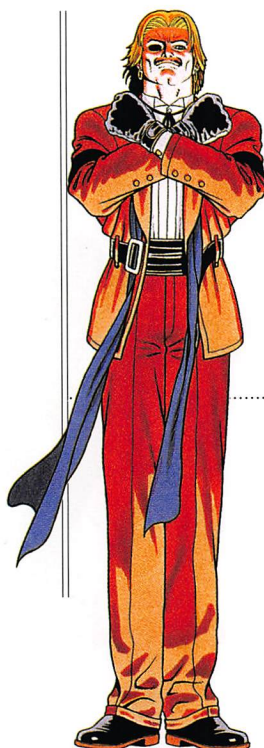


ルガール・バーンシュタイン

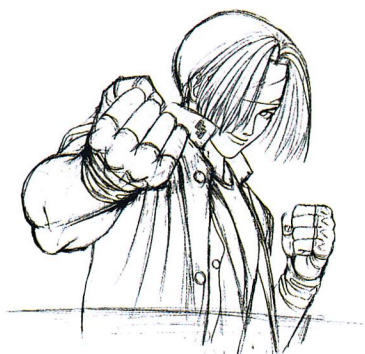


※

Rugarl B.



たのおから
お金かして♡



草薙 京 バストアップイラスト

THE KING OF FIGHTERS '94
メインビジュアル

'94年8月制作

サイズ (主人公チーム) 256mm×361mm

(餓狼伝説チーム) 361mm×255mm

使用画材 マーカー・色鉛筆/PPC用紙



変な角度で描きづらかったです。

森気楼 ■

THE KING OF FIGHTERS 95™

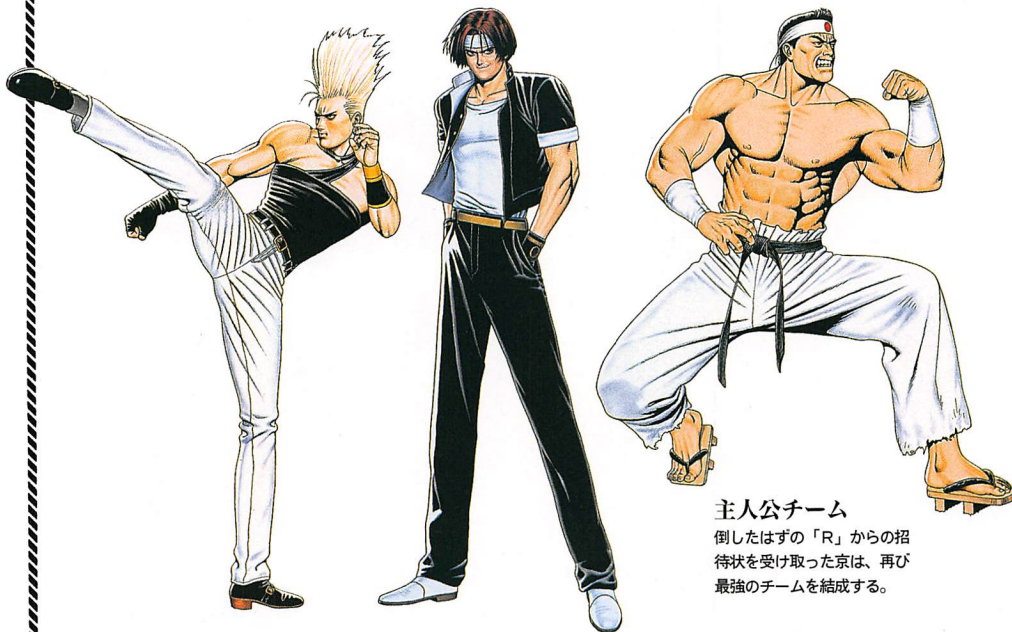


アーケード版登場時期 '95年7月
ROM版発売日 '95年9月1日 定価¥29,800 (250M)
CD版発売日 '95年9月29日 定価¥8,800 ©SNK 1995

「対戦方式は前回同様チーム対戦にて執り行う。前大会参加者の参加を心待ちにしている…… [R]」。倒したはずのあの男から、再び届いた招待状。これは一体、何を意味しているのだろうか。

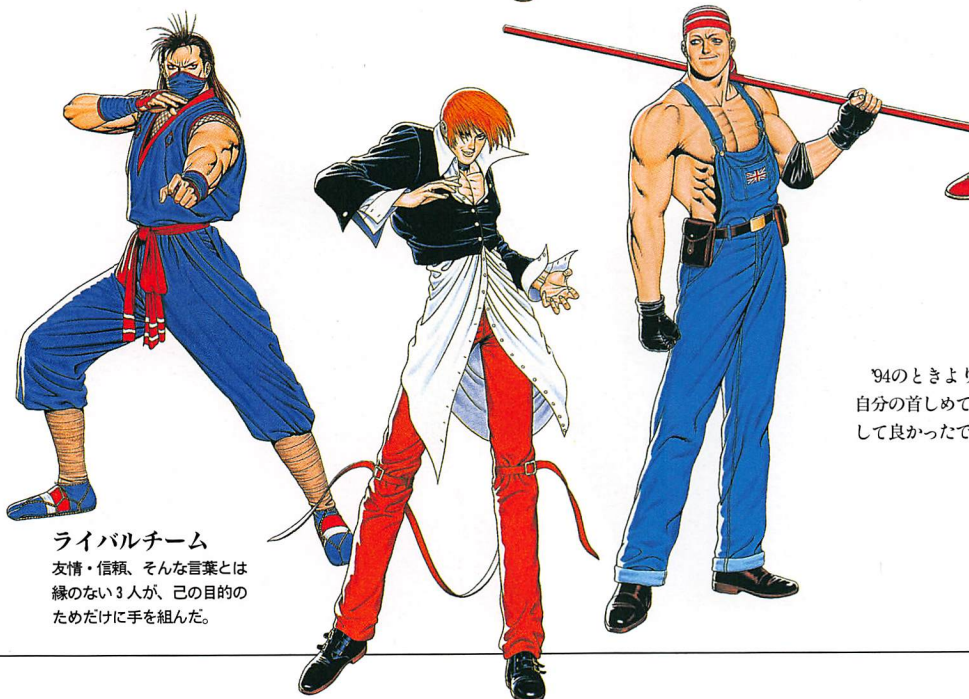
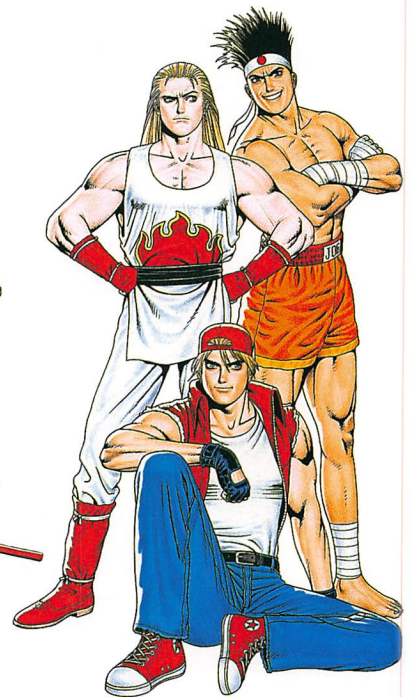
今度こそ決着をつけるべく出場するチーム、自分たちの修行の成果を試すべく出場するチーム、それぞれの想いが集まる中、今年も「キング・オブ・ファイターズ」が始まろうとしていた。

SNK人気キャラクター総出演の格闘ゲーム第二弾。今作では、好きなメンバーでチームが組める「チームエディット」方式を導入。新キャラクター「八神庵」率いる「ライバルチーム」の加入など、前作からすべての面でグレートアップした作品。



主人公チーム
倒したはずの「R」からの招待状を受け取った京は、再び最強のチームを結成する。

*** 餓狼伝説チーム**
数々の闘いを制してきた3人だが、新たな闘いを求めてこの大会へ参加する。



ライバルチーム
友情・信頼、そんな言葉とは縁のない3人が、己の目的のためだけに手を組んだ。

'94のときより、手の込んだ絵になってます。自分で自分の首しめてますね。でもゲームはまたまた大ヒットして良かったですね。
森気楼

The King Of Fighters '95 出場チーム

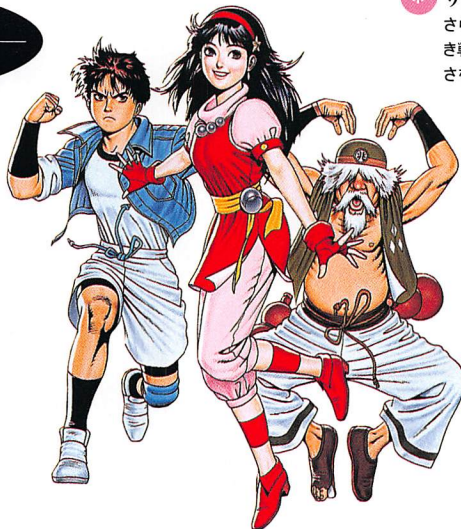
* 怒チーム

倒したはずの「R」から届いた招待状。あの男を倒すべく、再び最強の部隊が出撃する。



* サイコソルジャーチーム

さらなる修行で力をつけた若き戦士は、この大会でその強さを試そうとするのだった。



女性格闘家チーム

今回も女の強さを見せつけるべく、3人は再び女性格闘家チームを結成する。



* 龍虎の拳チーム

極限流の強さに限界がないことを証明するため、3人は再び闘いの場へと赴く。



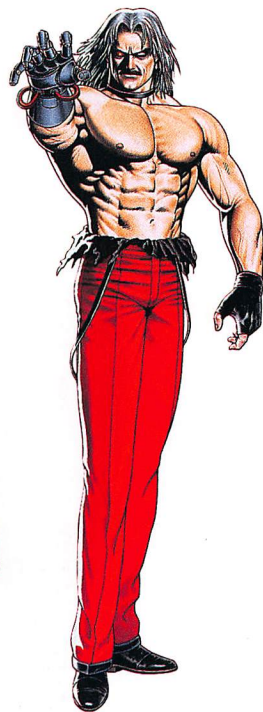
キムチーム

キムの元で修行させられていたチヨイとチャン。2人は大会の際に脱走しようと企む。



草薙 柴舟

元・草薙流伝承者にして京の父親。ルガールに洗脳され、暗黒の力に目覚めてしまう。



オメガルガール

オロチー族の力を得たルガールは、前大会の復讐を果たすべく、再びK.O.Fを開催する。

'95年 5月制作

サイズ 各255mm×357mm

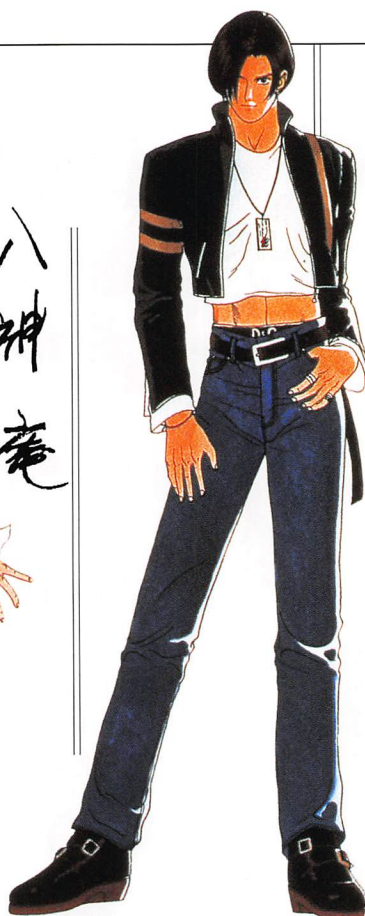
使用画材 マーカー・色鉛筆/PPC用紙

The King Of Fighters '95
ゲームストムック用 描き下ろしイラスト

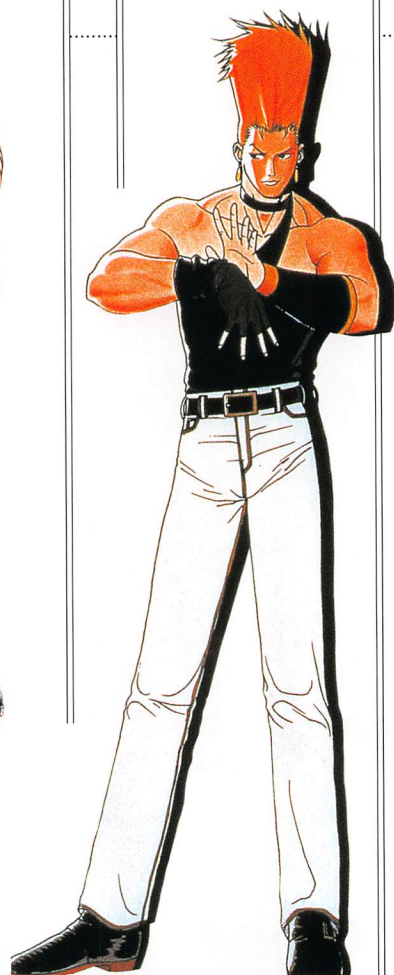


八神 庵

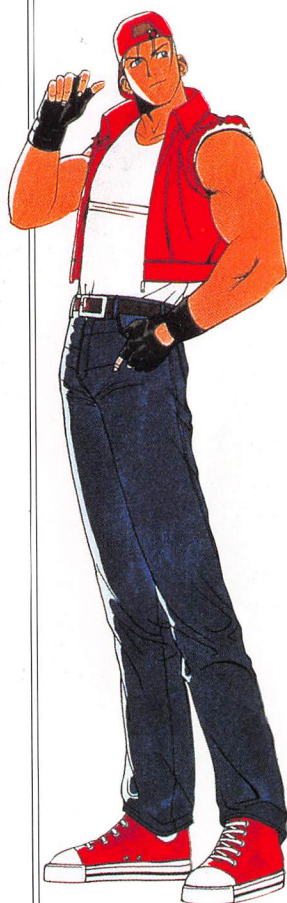
八神 庵



草薙 京



二階堂 紅丸



テリー・ボガード



リョウ・サカザキ

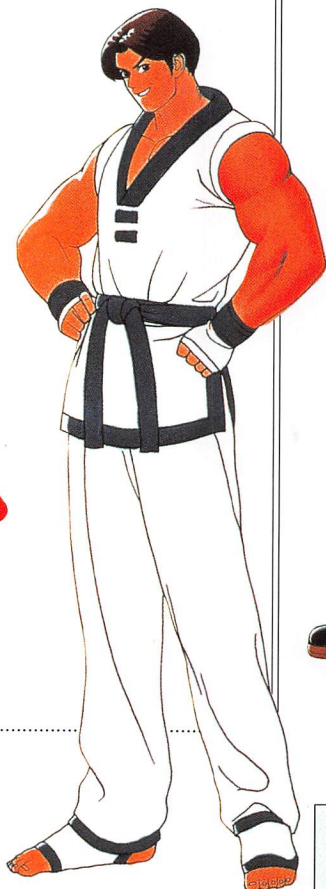


如月 影二

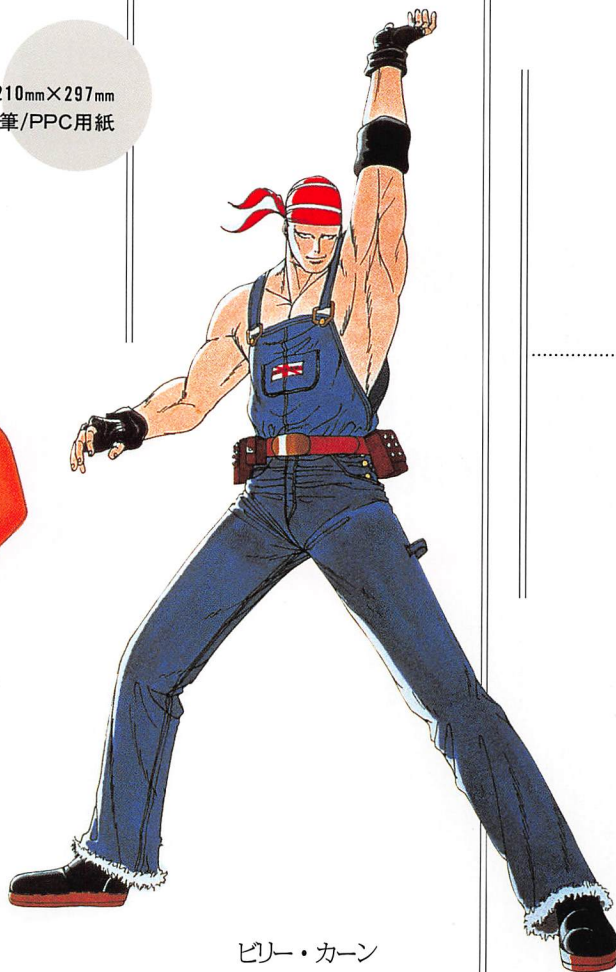
'95年9月制作 サイズ 各210mm×297mm
使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙



椎 拳崇



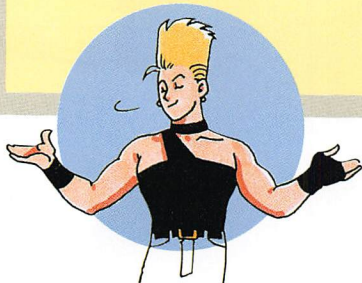
キム・カッファン



ビリー・カーン



ソフトマニュアル用イラスト
'95年6月制作 サイズ 各166mm×253mm
使用画材 マーカー/PPC用紙



オメガルガール

King Of Fighters '95 メインビジュアル (発売告知ポスター)

'95年 5 月制作 サイズ 257mm×364mm

使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙 (デジタル合成)



メインビジュアル (販促用ポスター)

'95年 5 月制作 サイズ 255mm×357mm

使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙

スペシャルアイテムボックス用イラスト

'95年 5 月制作 サイズ 346mm×247mm

使用画材 アクリルガッシュ/ケント紙





メディアワークス「SNK画集 VOL.2」表紙イラスト

'95年8月制作 サイズ 334mm×243mm

使用画材 アクリルガッシュ/キャンバスボード



庵の絵は、最初ガッシュだけで描いていたのですが、下の色がにじんできて描きずらくなったので、途中からアクリルガッシュに切り替えました。最初からそうしとけば良かったです。

森気楼

芸文社「ネオジオフリーク VOL.5」表紙イラスト

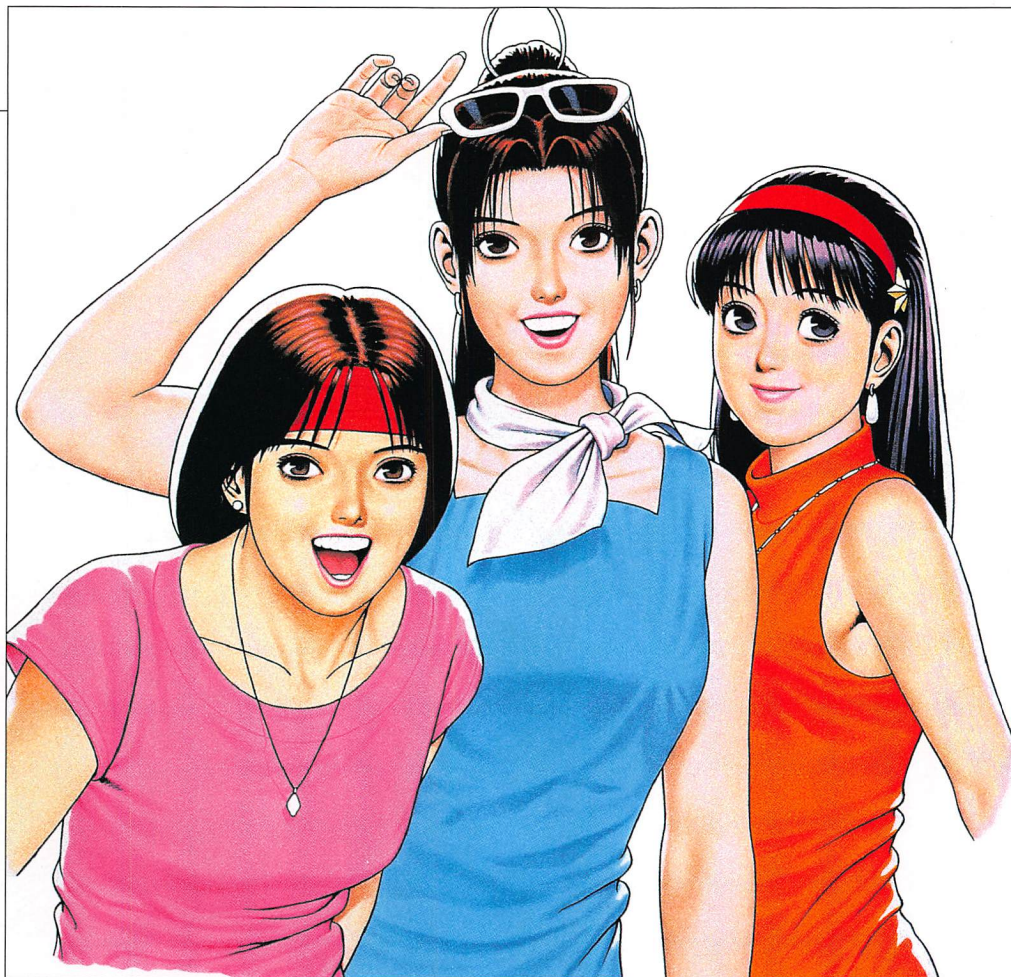
'95年7月制作 サイズ 242mm×333mm

使用画材 ガッシュ、アクリルガッシュ/キャンバスボード

講談社「覇王」 9月29日号表紙イラスト
'95年 8月制作 サイズ 256mm×362mm
使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙

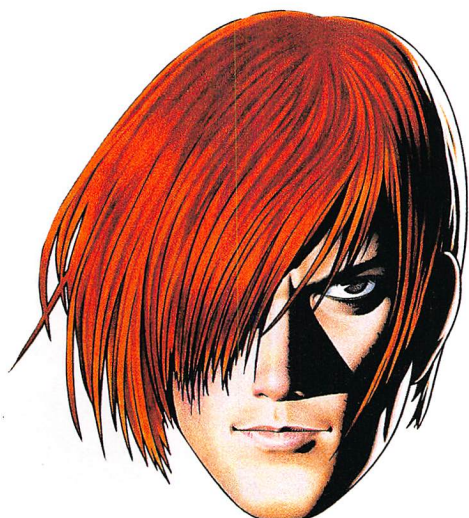


ポニーキャニオン アレンジCDパッケージイラスト
'95年 8月制作 サイズ 256mm×362mm
使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙



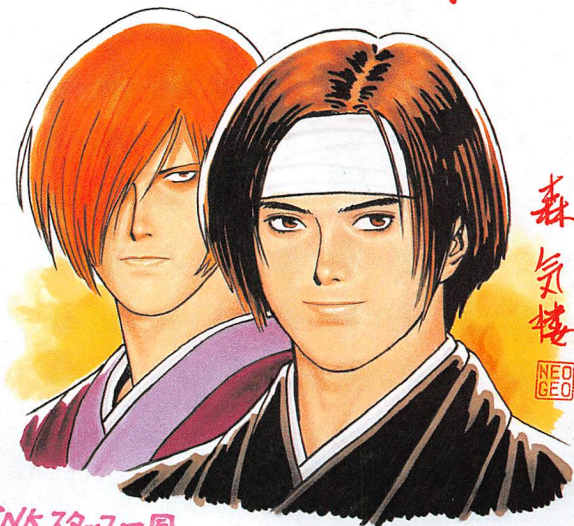
芸文社「ネオジオフリーク」 '96年6月号表紙イラスト
'95年4月制作 サイズ 256mm×362mm
使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙

コミックゲームスト用年賀状イラスト
'95年12月制作
使用画材 マーカー/色紙



スペシャルアイテムボックス用イラスト
'95年6月制作サイズ 210mm×295mm
使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙

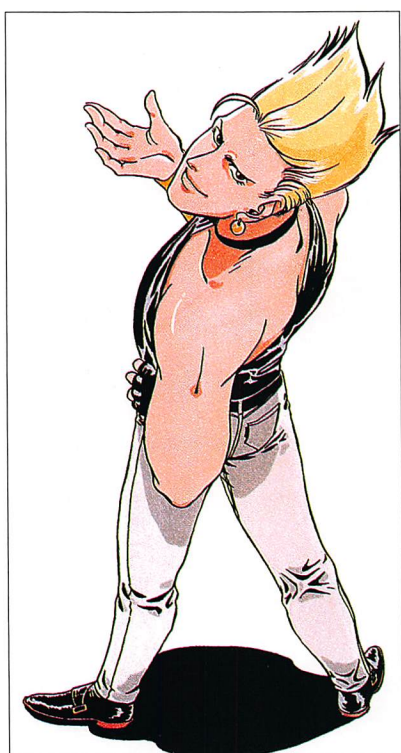
SNK THE KING OF FIGHTERS
今年もよろしく



SNK スタッフ一同.

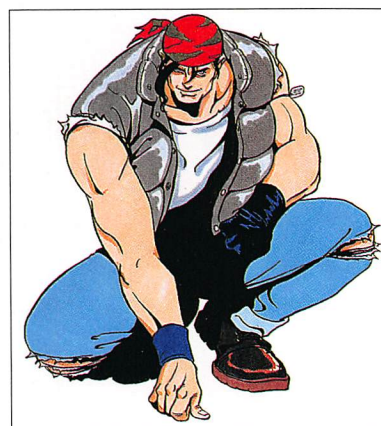


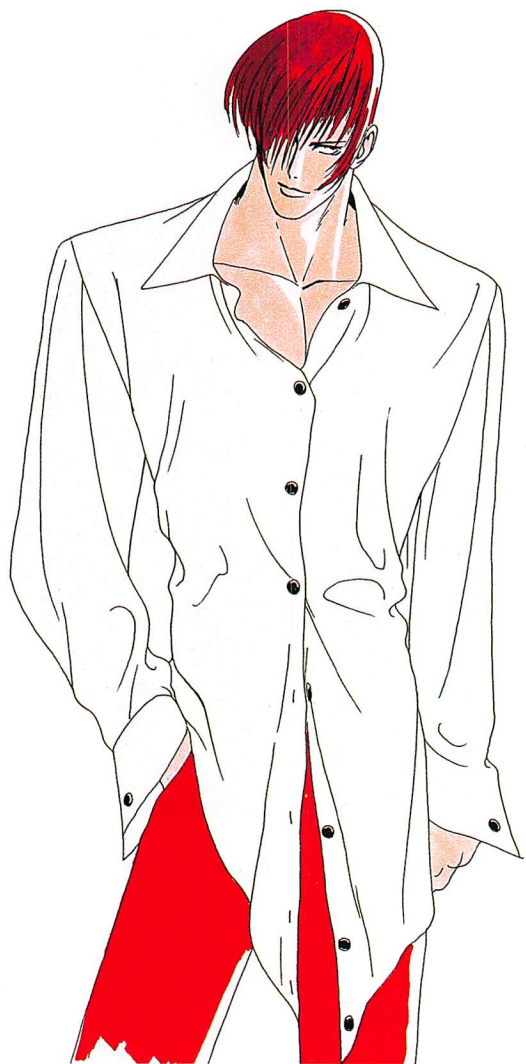
スペシャルアイテムボックス用イラスト
 '95年6月制作 サイズ 223mm×223mm
 使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙



ソフトマニュアル用イラスト
 '95年5月制作 サイズ 171mm×254mm
 使用画材 マーカー/PPC用紙

ソフトマニュアル用イラスト
 '95年6月制作 サイズ 179mm×197mm
 使用画材 マーカー/PPC用紙

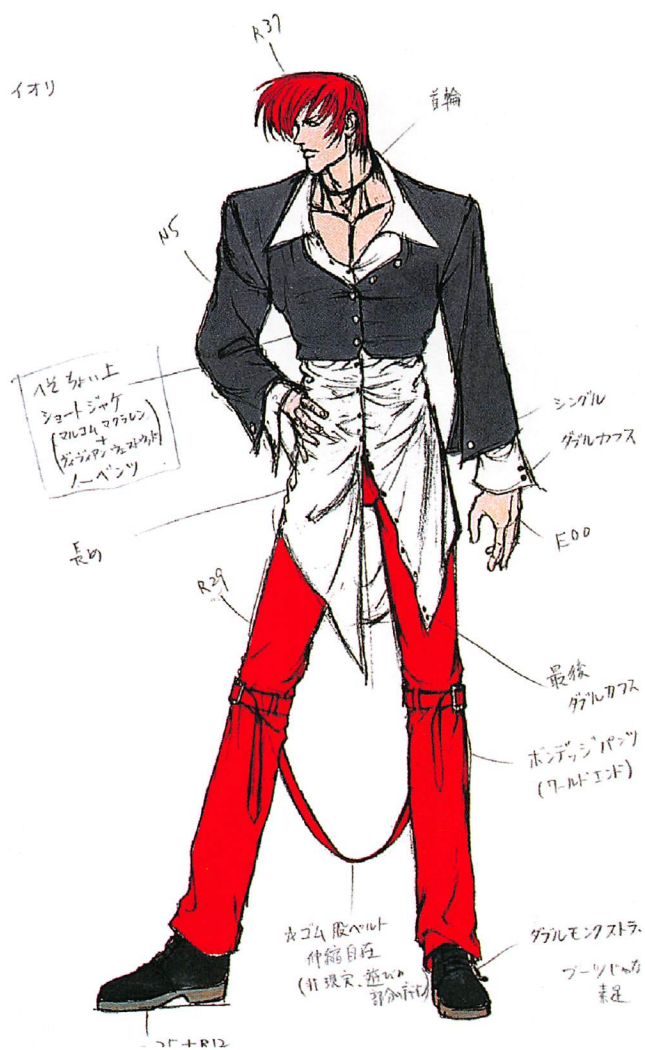




八神 庵 キャラクター設定イラスト

'94年11月制作

サイズ 各210mm×297mm 使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙





表紙



1, 2月



3, 4月

5, 6月

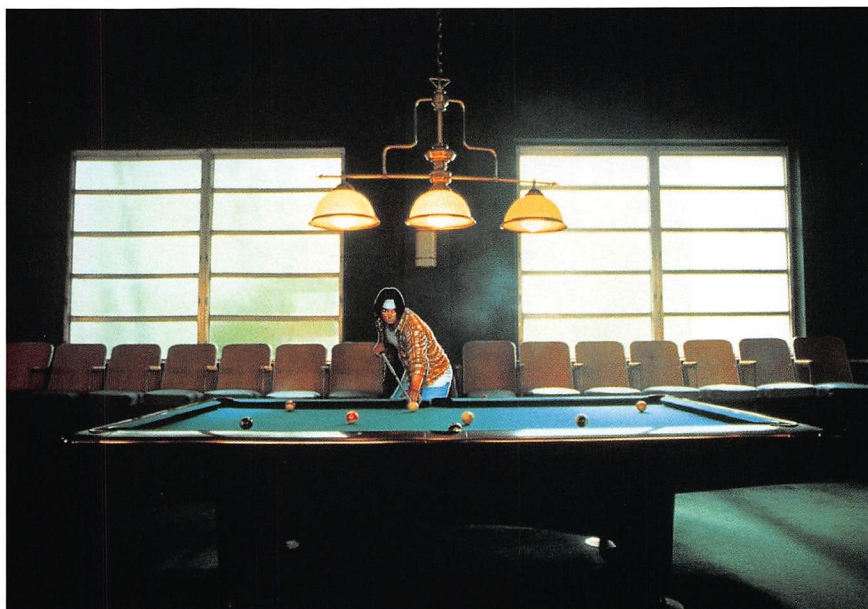


'95年11月制作 サイズ 297mm×210mm
使用画材 マーカー、色鉛筆/PPC用紙 デジタル合成

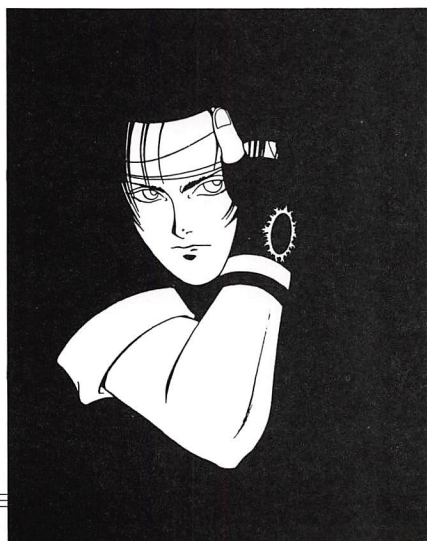
7, 8月



9, 10月



11, 12月



発売告知ポスター「お楽しみはこれからだ」
 '95年4月制作
 サイズ 257mm×364mm

SNK

Old Games

Ikari

Dogosoken

Ikari II

Athena

Psycho soldier



NEO·GEO Games

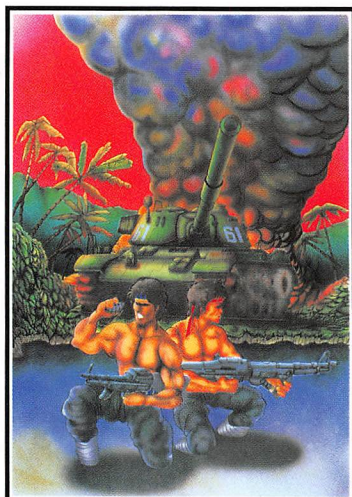
Top hunter

Last Resort

Best Games

怒シリーズ

- 怒
- 怒号層圏
- 怒Ⅲ



メインイラスト

怒 IKARI®



怒

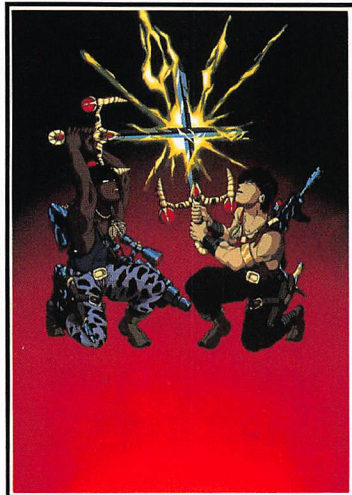
©SNK 1986

1986年シューティング

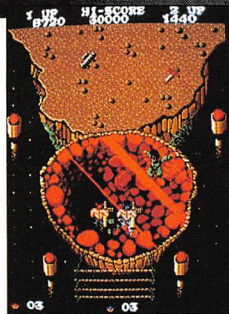
ループレバー+2ボタン

マイキャラを歩兵とし、TANKのゲーム性をさらに高めた陸戦シューティングの名作。手榴弾と機銃を武器に、トラップだらけの防衛ラインを突破して行く。踏むと誘導ミサイルが飛来するセンサーや、近づく矢を撃って来る像などが巧妙に組み合わせられていて、じっくり取り組まないと、1コインで先へ進むことは難しかった。後半面に出現する敵の自爆兵が、ゲームとはいえ何とも不気味だった。ラスボスが存在しない、珍しいゲーム。

怒号層圏



メインイラスト



怒号層圏

©SNK 1986

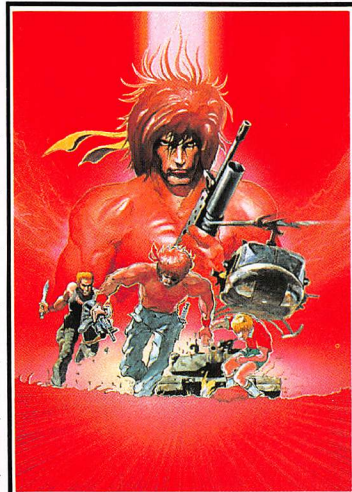
1986年シューティング

ループレバー+2ボタン

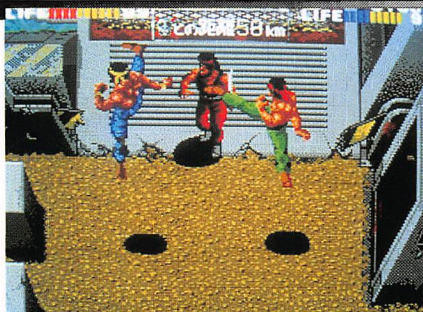
怒で任務を完遂した主人公が、休暇の旅行中に異次元世界の戦いに巻き込まれる、という設定。異次元世界だけでなく、敵は異形の怪物ばかりで、怒とは全然雰囲気が違う。

ゲーム性の違いは、新しい武器である剣を取った時に、ぶんぶん振り回せばザコ敵や敵弾を弾き返せる点だ。実際には剣を持っていないかどうしようもない場面も多く、ひたすら剣を振り回していることが多いゲームだった。ボスや主人公のボイスも印象的だった。

怒Ⅲ IKARI THREE®



メインイラスト



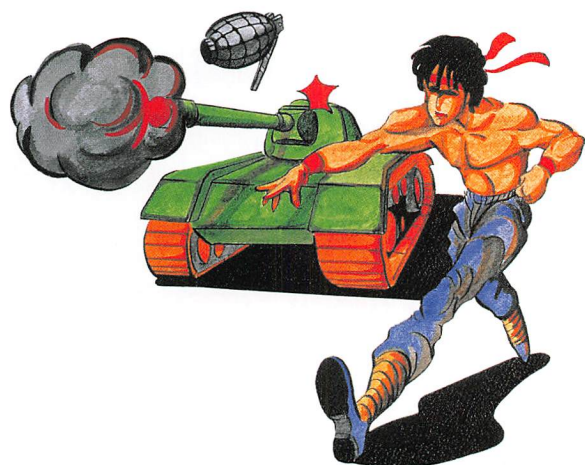
怒Ⅲ

©SNK 1989

1989年シューティング

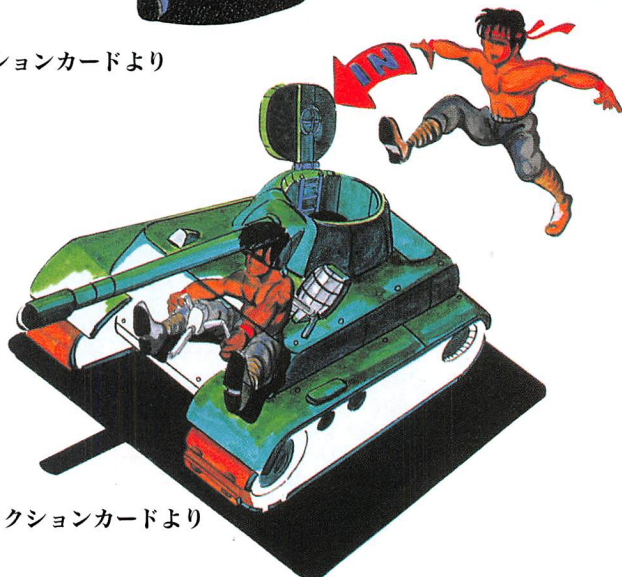
ループレバー+3ボタン

シリーズ3作目でこれまでの「怒」とは大きく違った点がある。それはパンチ、蹴り&投げといったアクションになったこと。敵の攻撃も多彩で、羽交い締めやアイテムの使用はおろか回し蹴りもしてくる。こちららも応戦するべく、跳び蹴りや背負い投げ&アイテムをうまく使い難き倒してゆく。ランボー風のマイキャラで、反政府軍に拉致された大統領の息子を救出に向かうのが今回の使命である。演出が凝っていたが出回りが少なかった。



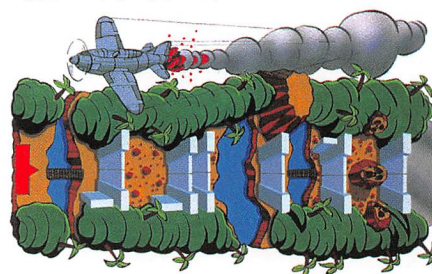
「怒」インストラクションカードより

「怒」インストラクションカードより

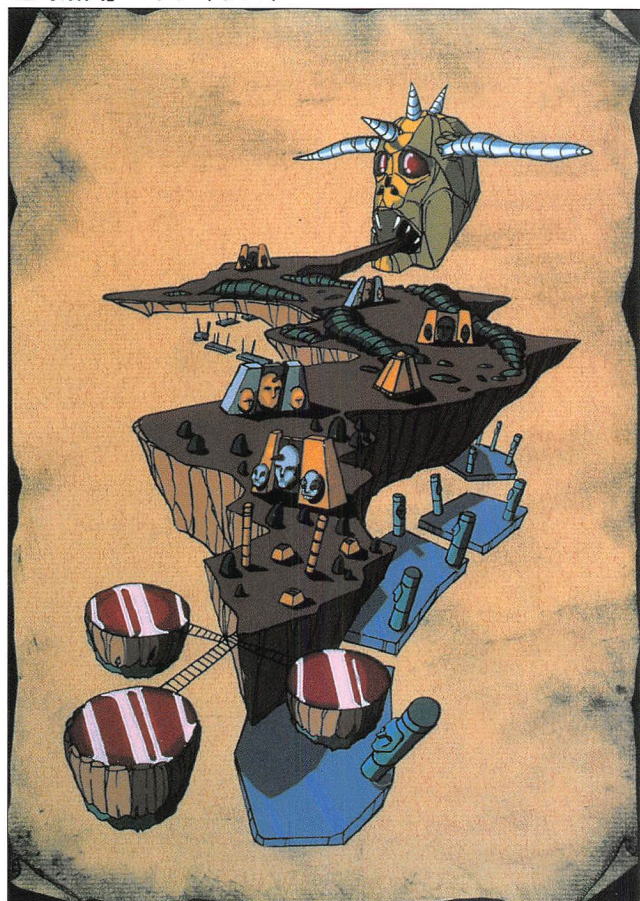


「怒」インストラクションカードより

「怒」マップイラスト



「怒号層圏」マップイラスト



「怒3」イメージイラスト



ATHENA[®]

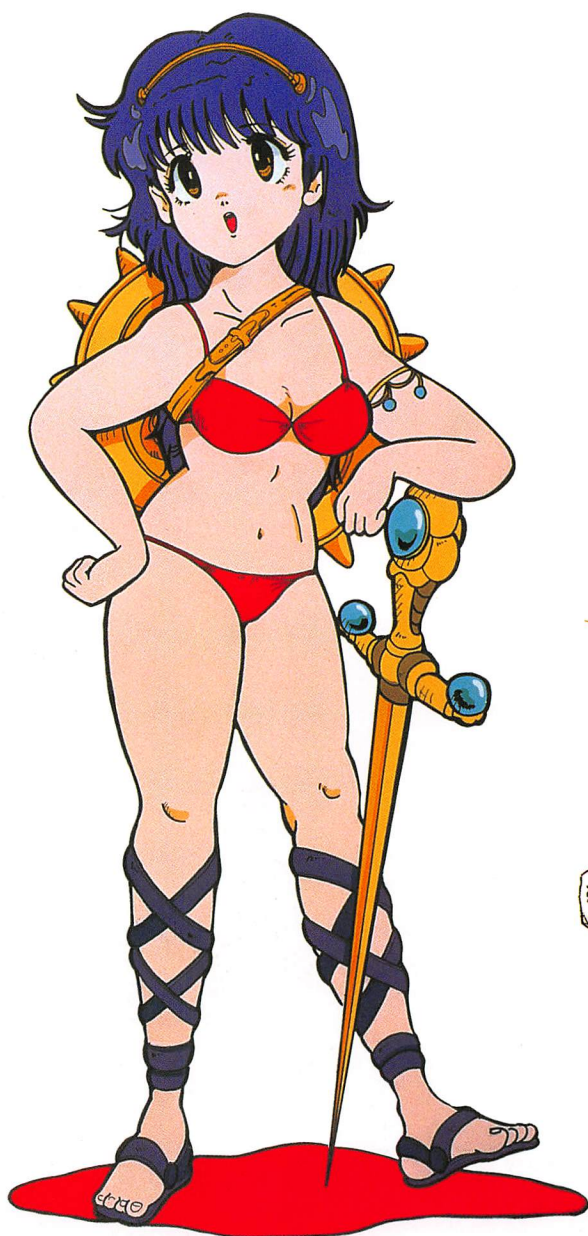


アテナ

©SNK 1986

1986年 アクション

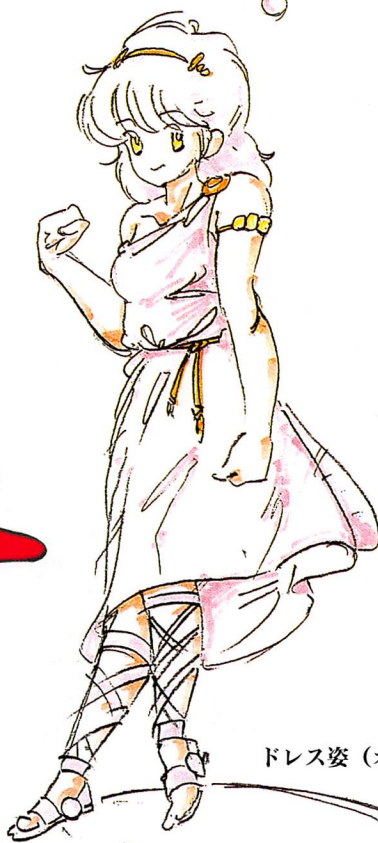
4方向レバー+2ボタン



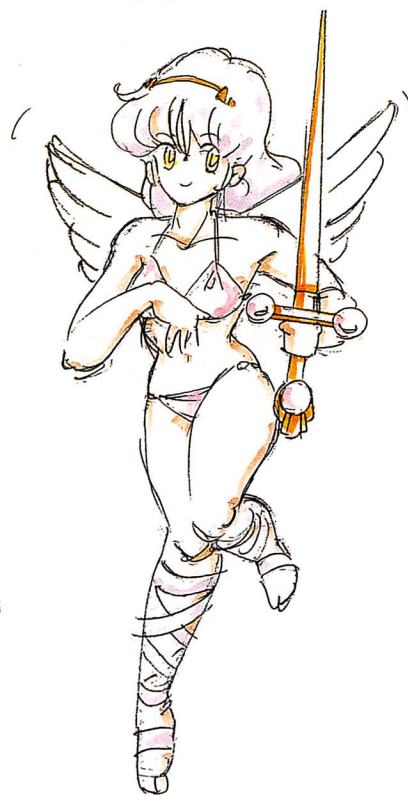
メインイラスト



水の世界（人魚）



ドレス姿（オープニング）



空の世界（羽を付ける）



イメージイラスト

ATHENA'S WONDER LAND

幻想界に迷いこんだアテナ姫……。次々、あらわれる武器を使いこなし行く手をはばむ帝王ダンテの手先達をたたきつぶせ!! Knock down Cat's paw of Monarch Dante with weapons appearing one after another.



アテナ最強武装 ATHENA'S STRONGEST ARMAMENTS

炎の剣

FLAME SWORD

- アテナが手にする武器の中で最大に強い
- Most powerful weapon

その他、弓矢・コン棒・杖 etc...? 上手く武器を使いこなせ!

Other weapons...bow & arrow, stick, club & etc. Make effective use of those weapons

龍の兜

Dragon's Helmet

- 岩を砕き割る事が出来る
- Crush and break rocks

ペガサスの翼

Pegasus Wing

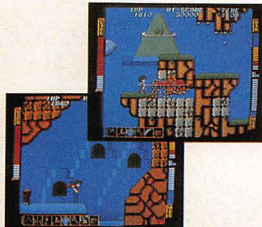
- 空を自由に飛びまわる事が出来る
- Flying around sky



勇者の鎧

Armor of Braves

- 敵の攻撃からアテナを守る
- protect Athene from attacking by enemies



獅子の盾

Lion's Shield

- 敵の魔法をはじき飛ばす
- Bust enemies' witchcraft

イカールの靴

Ikaros Shoes

- ジャンプ力が強くなる
- Powerful jumping

その他、まだまだ無数の装備やアイテムが隠されている...!? So many weapons and secret features coming on and on.



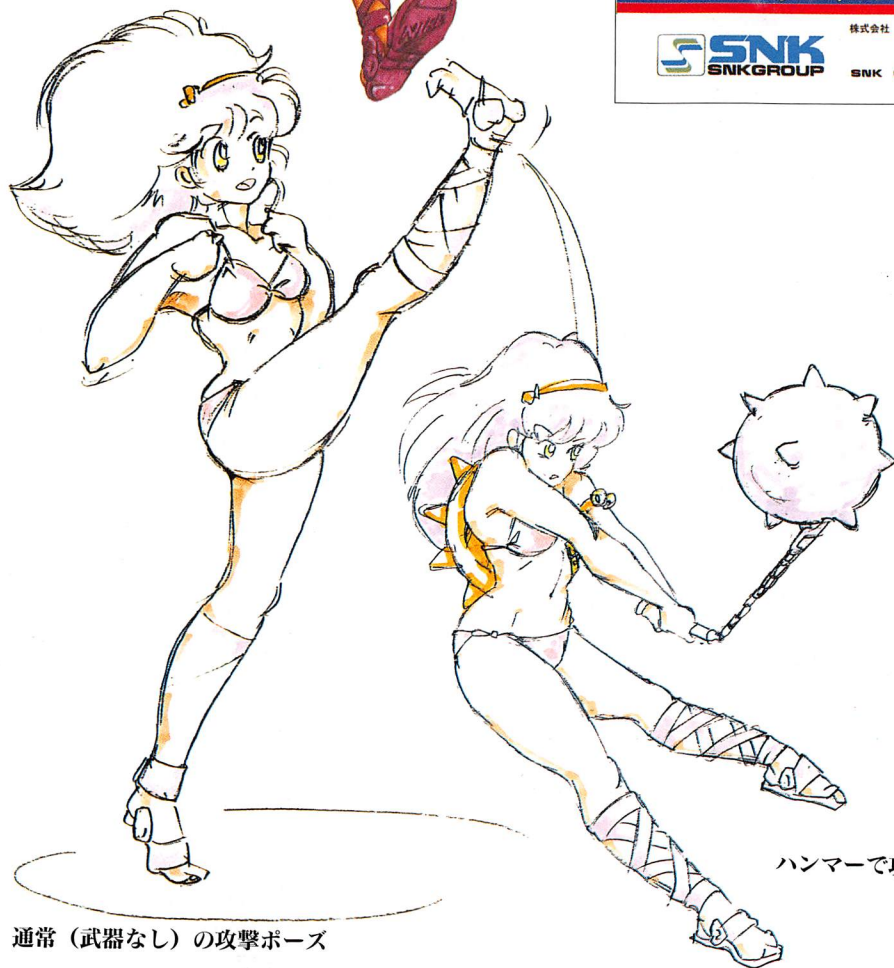
株式会社 エス・エヌ・ゲー

(旧社名 株式会社新日本遊園)

SNK CORPORATION

大阪 本社 〒564 大田区池田市豊津町14-10号 大東ビル 602号 TEL (06) 338-7007 (代)
東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ目1丁目5番地 坂本ビル TEL (03) 356-9361 (代)
株式会社SNKエレクトロニクス 広島支店 TEL (06) 338-8188 (代)
ROOM # 602 MARUKAN BLDG. 14-10, TOYOTSU-CHO, SUTA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE: 06-338-7007 FAX: 06-338-17150 TELEX: 523 6785 SNKJ

業務用チラシ裏面



ハンマーで攻撃

通常（武器なし）の攻撃ポーズ



ティタン

アテナの世界のモンスターたち

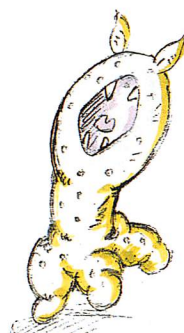
アテナの世界には我々のいう幻想動物が数多く生息している。大型クリーチャーの迫力と、小型クリーチャーのかわいらしさが、アテナの世界観を一層盛り立てている。特に海底洞窟に潜むネプチューンは印象深い。



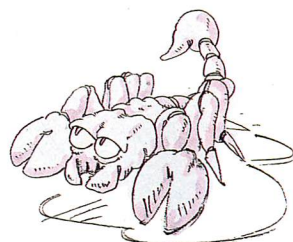
ボア



ユーダ



リップス



毒サソリ



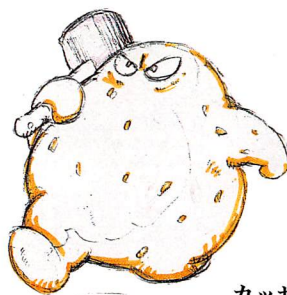
ヘビコウモリ



アルマジロ



ヌーバーちゃん



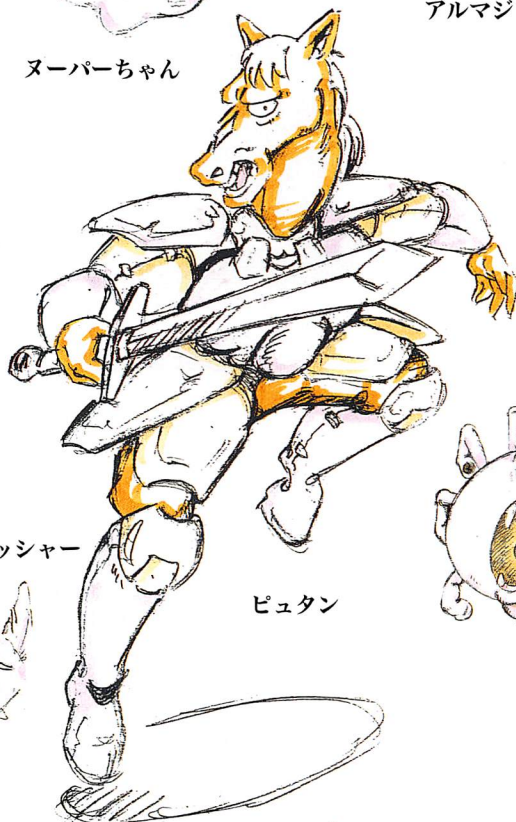
カッサム



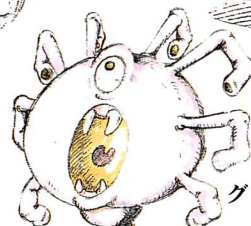
メドゥーサ



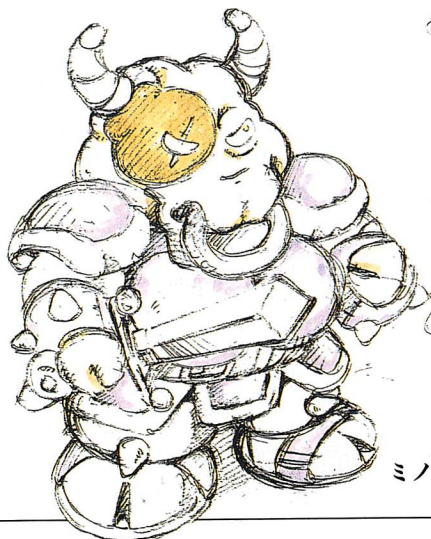
デス・フィッシャー



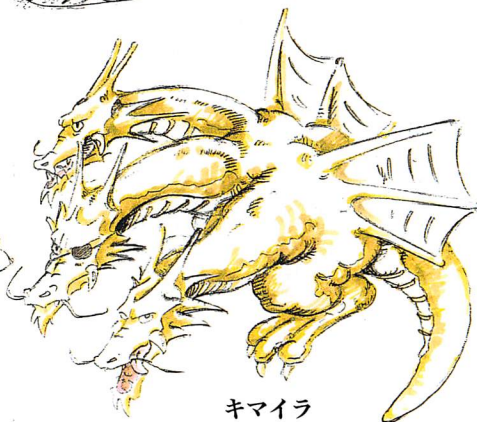
ピュタン



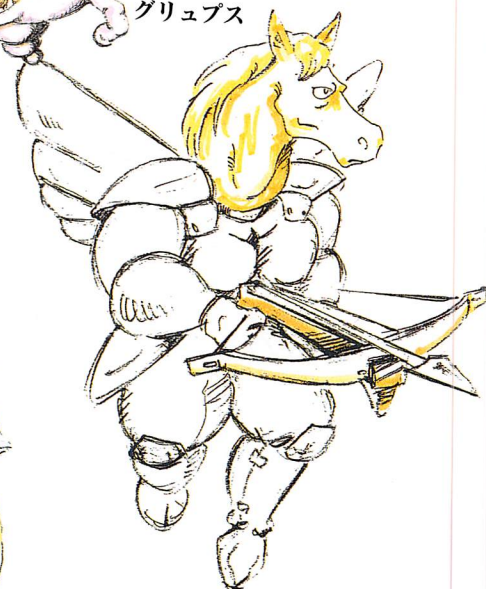
グリュプス



ミノタウロス



キマイラ



フライングピュタン



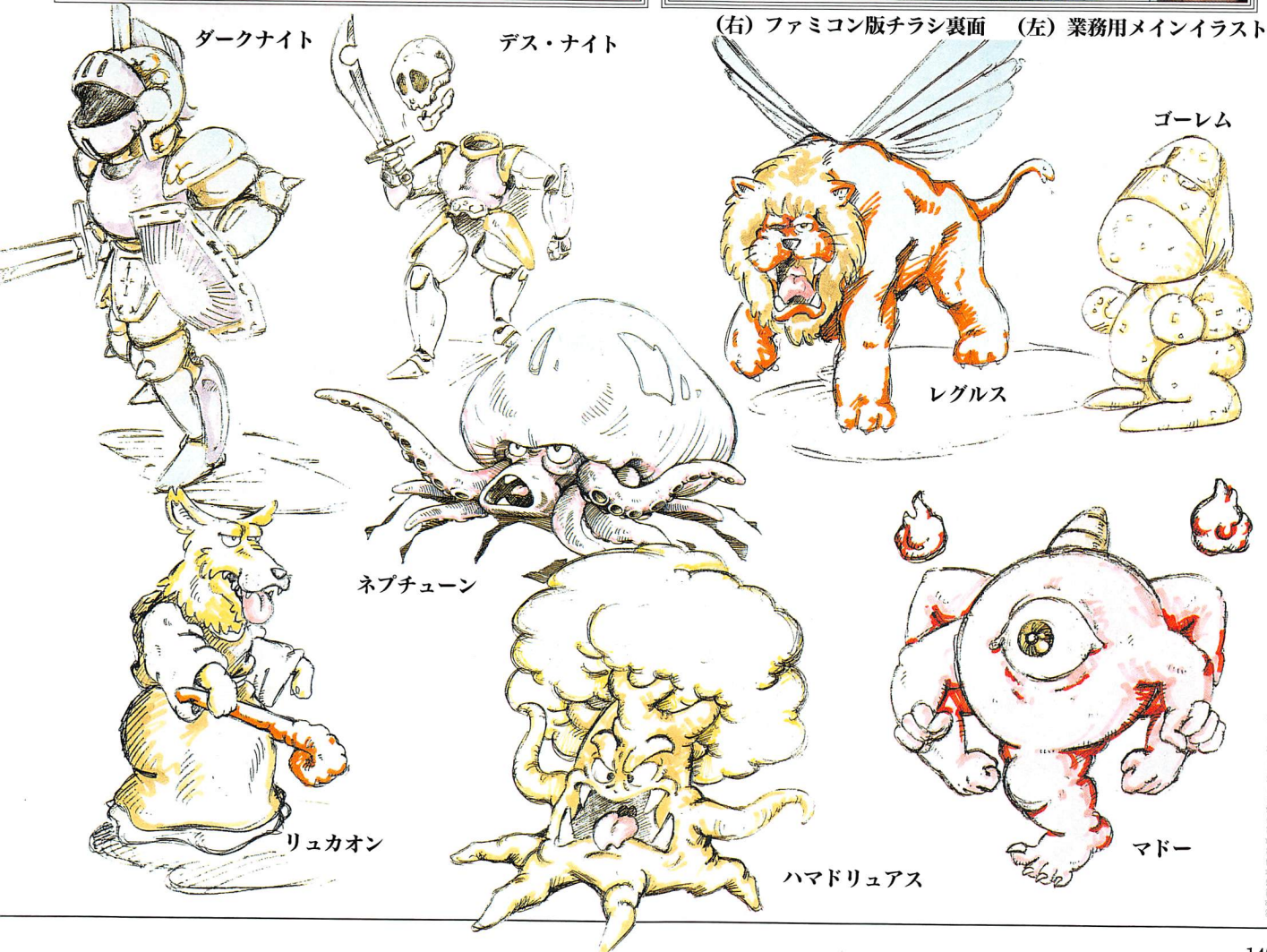
そんな彼女がある日、退屈なお城
たらず、地下室のあかすの扉を開け
支配する“幻想界”
もちろん目標は
滅滅!!
ムをうまく使いこ
と差し向けられる
重をたたきつぶし
進むアテナ姫。大
どげ、無事にお城
はたしていつの

その小世界に
言やブロックな
襲したり、出て
ついたりすると、
や攻撃、そして防
々なアイテムが数多
アイテムには、TIME
の時計や、人魚に変身
ックレス、自由に空を
るペガサスの翼他、
テムには、離れた敵を倒したり、広
ックを一度に崩すことができる鉄
てくす魔法に成長する巻き物、頭

宮の世界、そして帝王タンテの出
ールドといった日つの小世界があ
場面により異なった楽しさを味わ
す。たとえば海の世界で
に変身したり、空の
ずさえて空中を自
りと、おとぎの
しめます。もちろ
世界の終わりに
スやゴーレム、
ュプスなどの手
まえているので

こんにちは!! SN
オゲーム「アテナ
ジャー」のテーマ曲
曲を歌っている清
ファミコンアテナ
ンターでは途中ま
ができないこれら
で収録した、オリ
ジナルテープが付

サイコボールが光放ち
アテナの姿照らしだすの
サイコパワーを心に秘めて
はてしない道を走る



SNK BEST GAME COLLECTION

PSYCHO SOLDIER

SNK BEST GAME COLLECTION



サイコソルジャー

©SNK 1987

1987年アクション

8 方向レバー+2 ボタン

麻宮アテナ



椎拳崇



メインイラスト



LAST RESORT™



ラストリゾート

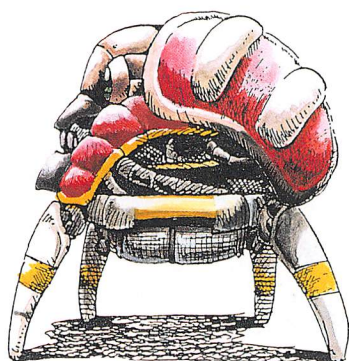
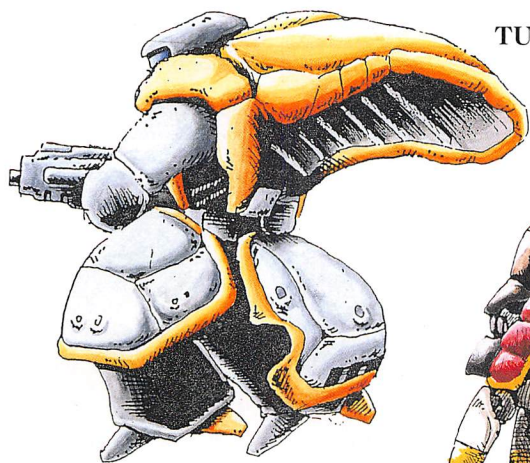
©SNK 1992

1992年シューティング

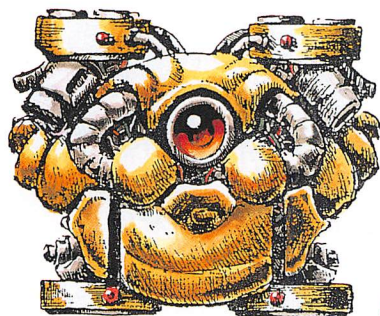
8 方向レバー + 2 ボタン

ネオジオ屈指のかつて良さを誇る横スクロールシューティング。スモッグでくすんだ都市の中での格闘、降りしきる酸性雨、硝煙の舞い上がる巨大な敵との戦闘、このスタイルこそ「最後の樂園」への道にふさわしい。

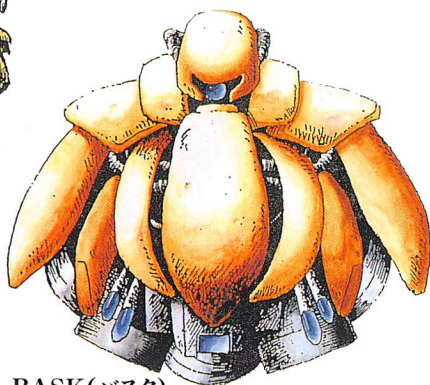
TURNER(ターナー)



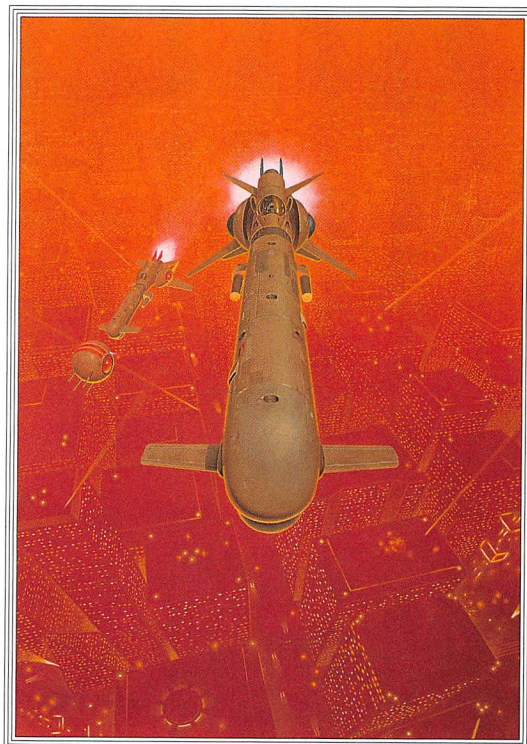
RED BUG(レッドバグ)



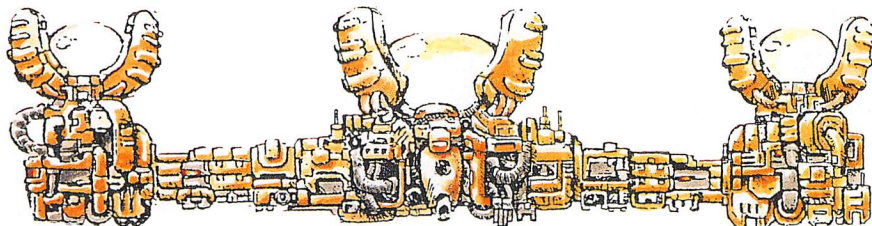
CASTAN(カスタン)



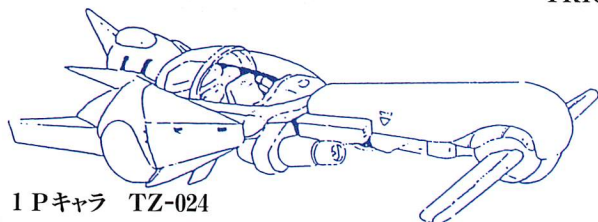
BASK(バスク)



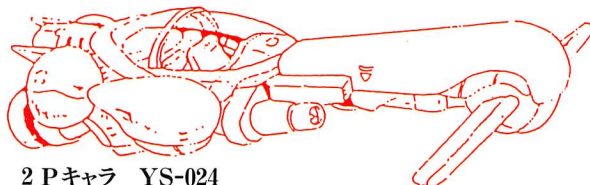
メインイラスト



TRIGUN ARM(トライガンアーム)



1 P キャラ TZ-024



2 P キャラ YS-024

SNK BEST GAME COLLECTION

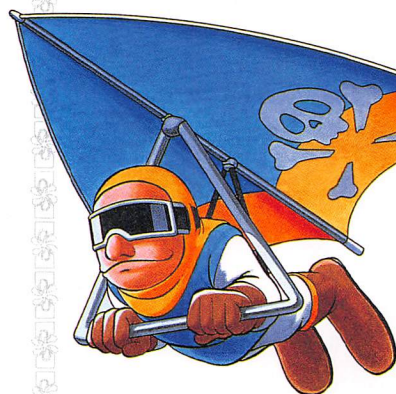
TOP HUNTER

RODDY & CATHY



ロディとキャシー

ロディ・パワー全開



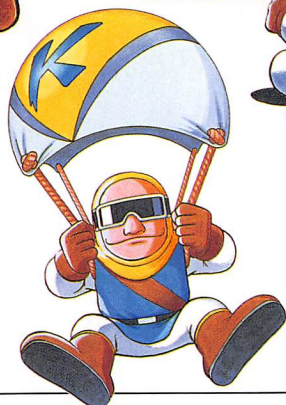
ブルート (ハングライダー)



機関銃ブルート・青



食事中ブルート



落下傘ブルート



原始人



トップハンター

©SNK 1993

1993年アクション

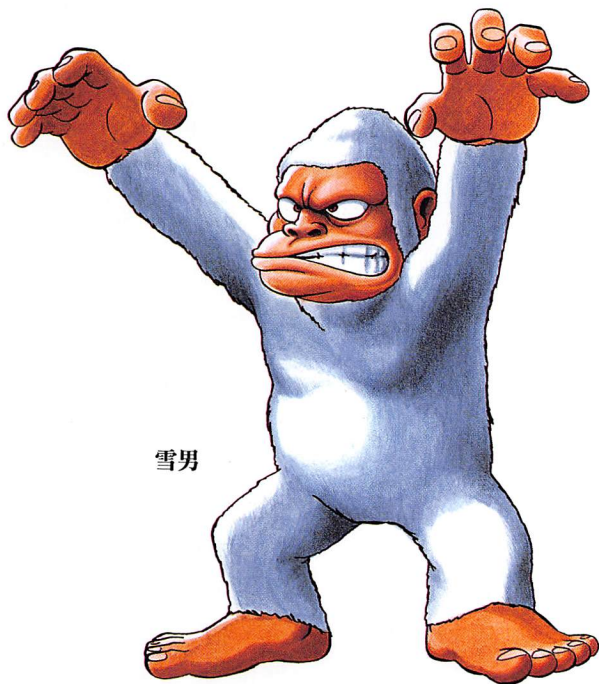
8方向レバー+3ボタン

100メガショックシリーズ初の横スクロールアクションゲーム。同メーカーの「餓狼伝説」に使われていた、2ラインスクロールを採用することにより、ただのジャンプアクションにとどまらない奥行きのあるゲーム展開を生み出した。

また、主人公にも格闘ゲームでおなじみのコマンド必殺技が備わっていたりと、格ゲー分野で培ったノウハウを新分野に生かそうとした意欲作であった。



4コマ



雪男



メインイラスト



アルマ・ジロー

機関銃ブルート・緑



グラント
(ホッピングブルート)

キャラクター紹介イラスト
'93年 8 月 297mm×210mm
水性マーカー、色鉛筆/ケント紙



ビッグマン



キャプテン克蘭プトン

SNKイラスト アイランド

『NEO・GEO CLUB』などの小冊子やNEO・GEO CDキャンペーンの特典でしかお目にかかれなかった珠玉のSNKイラストをここに一挙公開！ ちなみに『ゲーマント』とはNEO・GEO 初期のイメージキャラクター。



「ネオジオアイランド」
'95年暑中見舞い '95年 7 月 232mm×296mm
リキテックス、アクリルガッシュ／クレセントボードNo.215

今は亡きゲーマントです。最近のSNKファンの方は、御存じ無いかも知れませんが。中身は、当時の課長さんです。結局この絵はネオジオクラブの表紙で一度使われたただけでした。ゲーマントよ、今いずこ？ 森気楼



「ゲーマントの夏」
NEO・GEO CLUB表紙 '91年 445mm×248mm
アクリルガッシュ／ケント紙



「SNKキャラクターズ」
NEO・GEO CD広告 '94年10月 381mm×293mm
マーカー、色鉛筆、アクリルガッシュ/PPC用紙

「プレゼントBOX」
'95・'96海外用Xmas&Happy New Year
'95年11月9日 194mm×276mm エアブラシ/セント紙



「SNKキャラクターズSD」
NEO・GEO カタログ '95年 381mm×293mm
マーカー、色鉛筆/PPC用紙

SNKオフィシャル小冊子

NEO・GEO CLUB▶

光有る所に影が有る。ポスターや、カレンダーばかりに使用されるのがイラストでは無いのだ!! チョット見はお遊びの様にみえるかも知れないが、これらも全て実際に使用されたイラストレーター (+α) の重要なお仕事賜物なのだ。心して拝見してやってくれ!! 今は無きゲーメントもお願いするぜ!!
(ネオジオクラブ元編集室)

VGL(VIDEO GAME LAND)▼



The Future Is Now
SNK

だれよりもNEO・GEOを愛するあなたに贈る情報紙です。
よろしく♥

NEO・GEO CLUB

PRO-GEAR SPEC
ADVANCED ENTERTAINMENT MAGAZINE



超ド線マガジン「ネオジオ」クラブ
創刊号

気合が入ったコーナーが君をまつ!

- バトルフリートーク
- 文句があるならステてこい
- ぎゃんてい♥はーく
- 大発見!「ベースタプロ」超必殺大回転魔球!

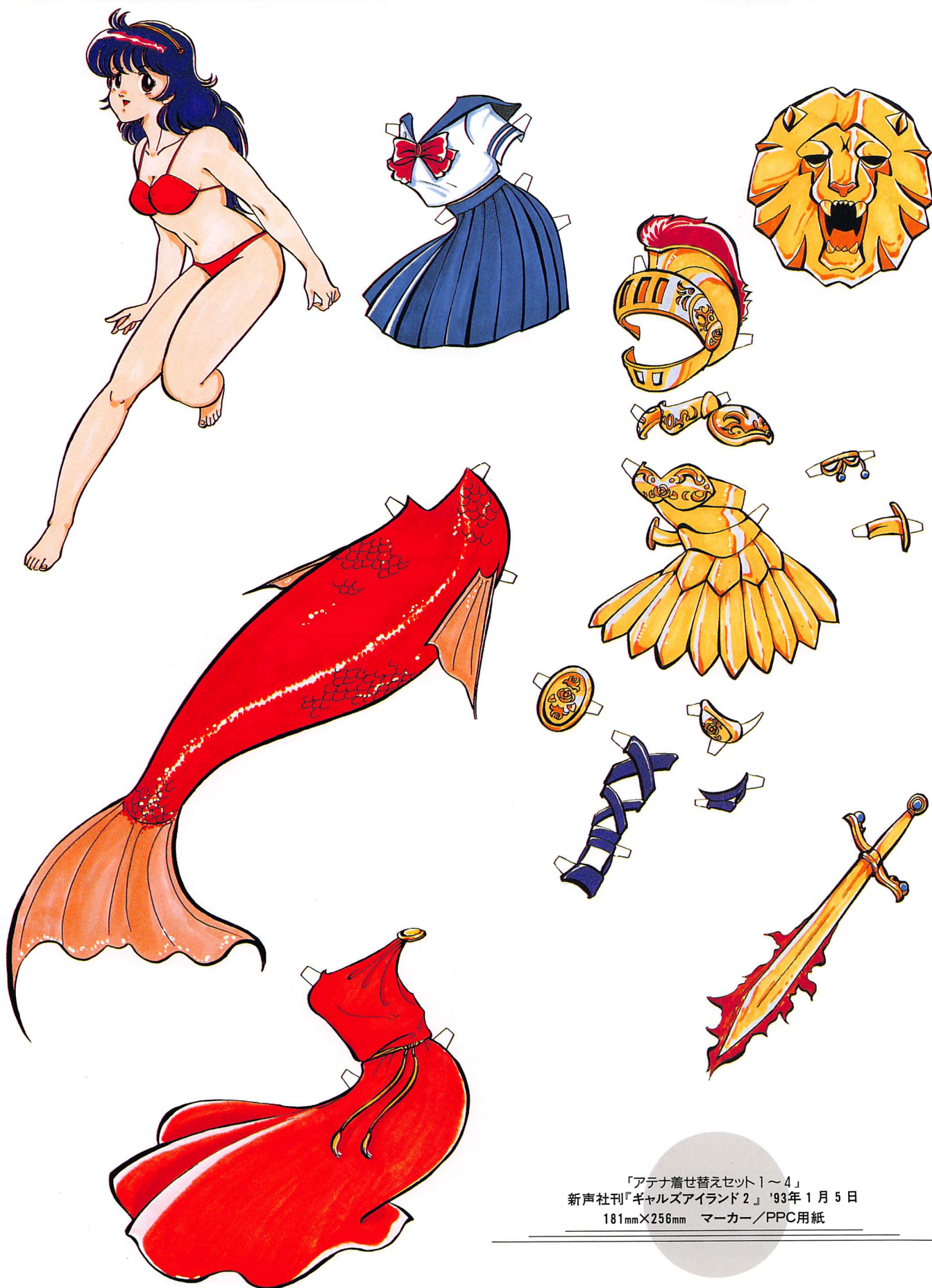
SNKからプレゼント!

- 「NEO・GEO SOUND POWER」
- アレンジバージョンテープを10名に!

NEO・GEOが通信販売で買える!

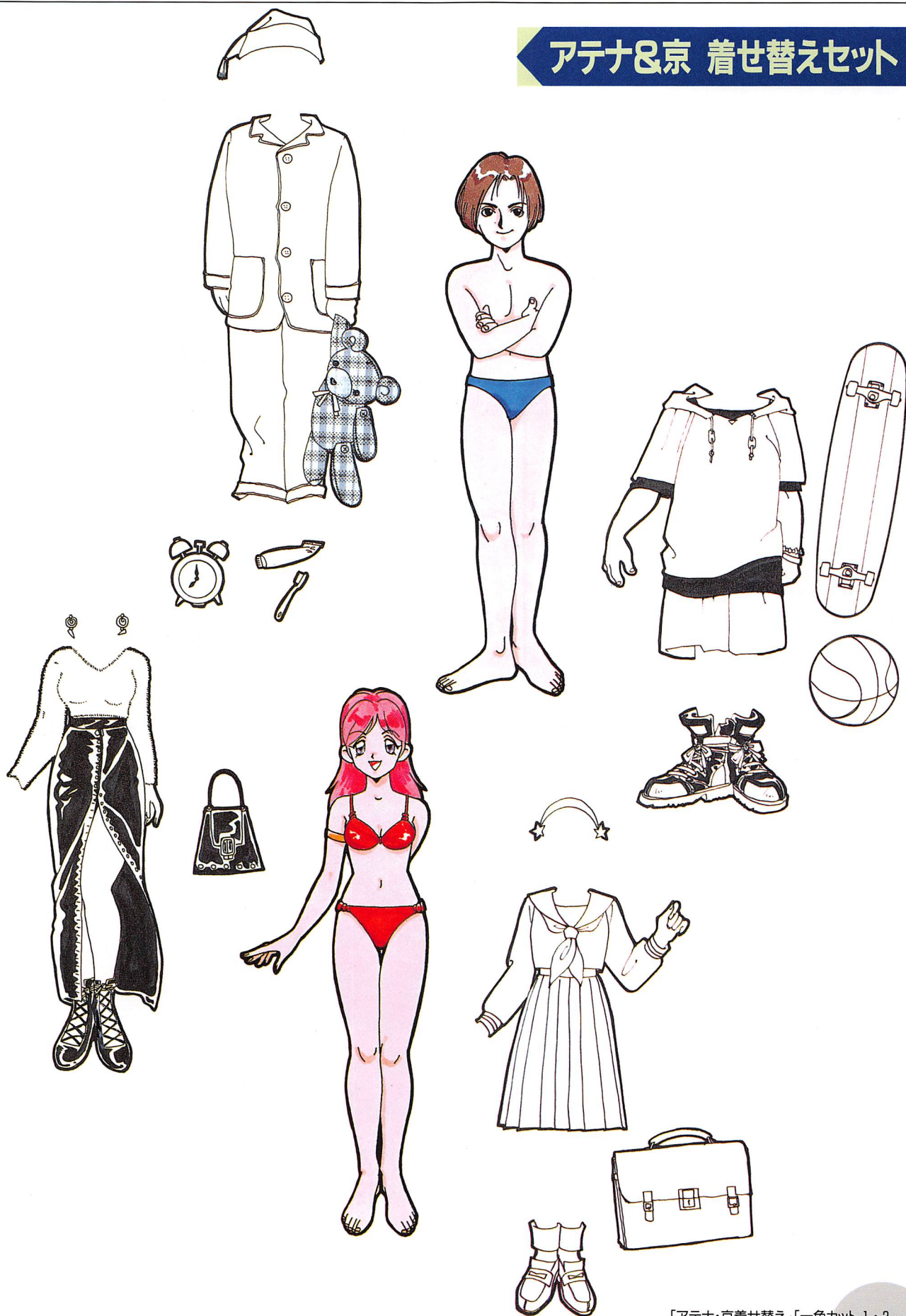
アテナ 着せ替えセット

切り抜く際にはもう1冊のご購入をお薦めします。ぜひ。



「アテナ着せ替えセット1〜4」
 新声社刊『ギャルズアイランド2』'93年1月5日
 181mm×256mm マーカー/PPC用紙

アテナ&京 着せ替えセット



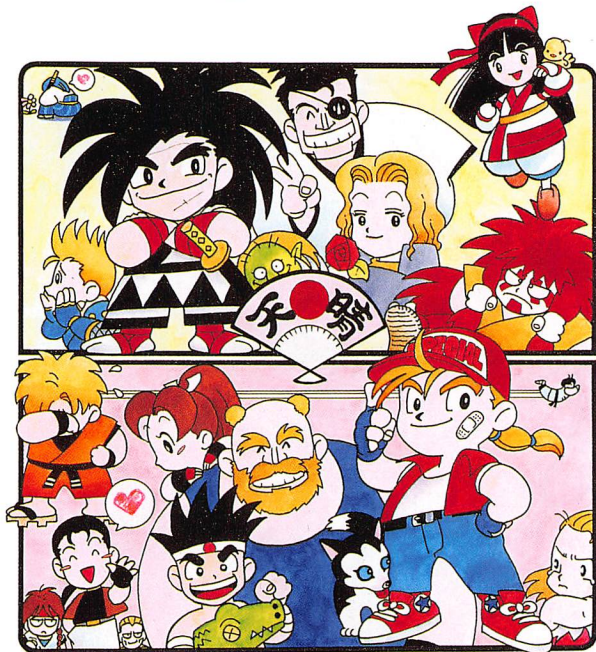
「アテナ・京着せ替え」「一色カット1・2」
 NEO-GEOスペシャルCD '95年 9 月 26 日 216mm×199mm 271mm×191mm
 マーカー/PPC用紙



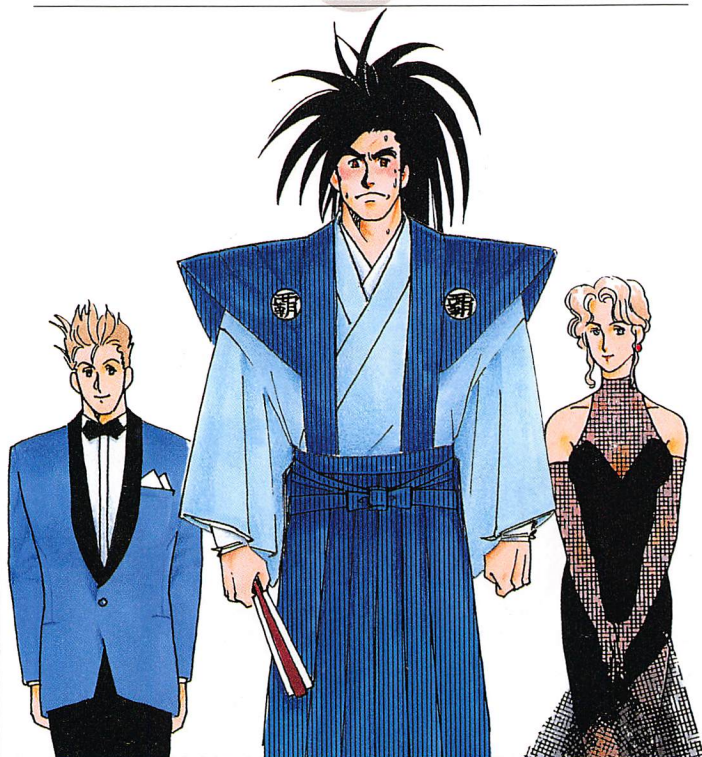
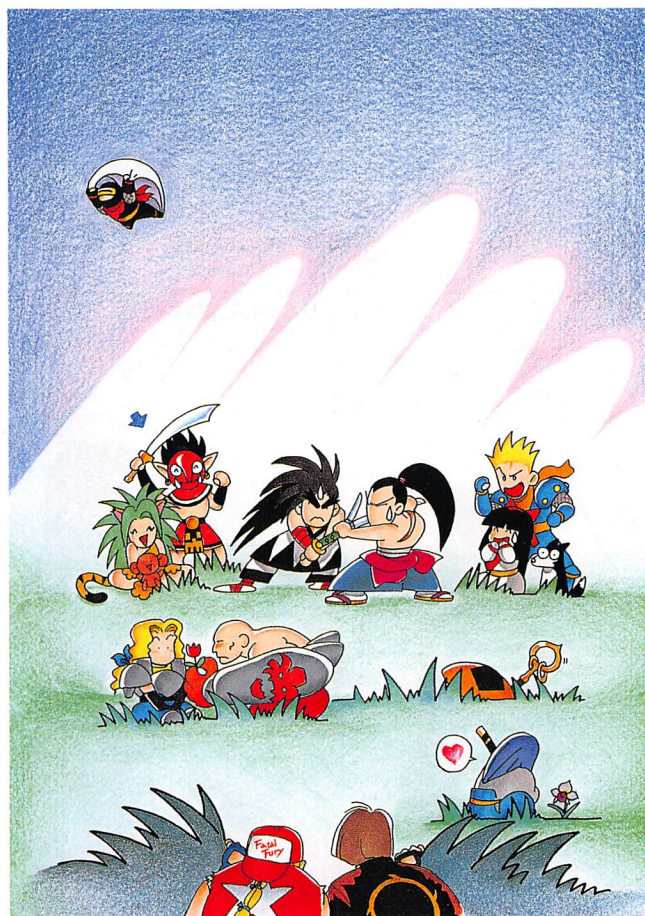
「NEO・GEO 地球」
241mm×316mm
アクリルガッシュ/ケント紙



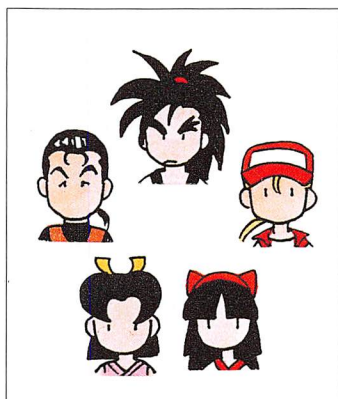
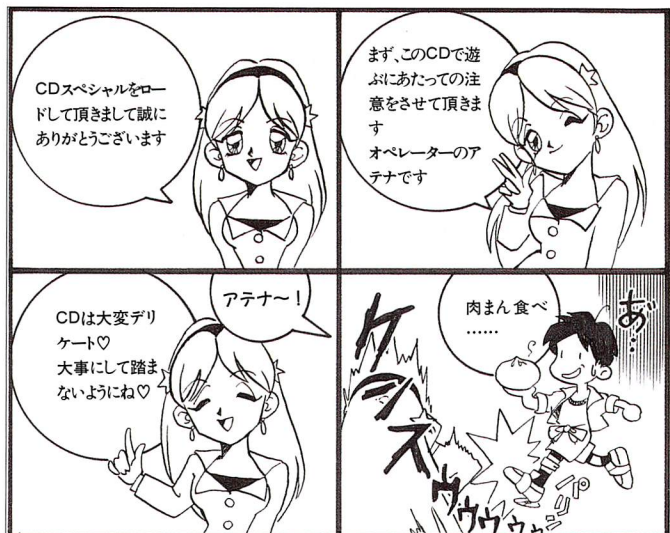
「京とナコルル1」「京とナコルル2」
NEO・GEO WORLD 276mm×200mm
281mm×199mm マーカー/PPC用紙



「ゲームスト大賞記念」
NEO・GEO CLUB16号表紙 94年1月24日 201mm×227mm
マーカーインク/ケント紙



NEO・GEO CLUBカット
マーカー/PPC用紙

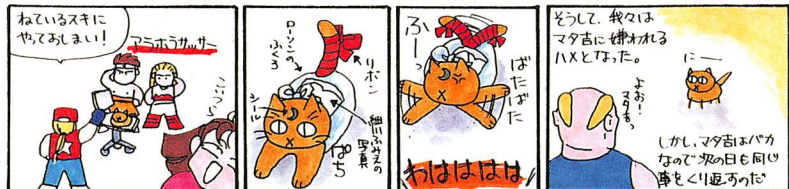


「対談用SDキャラ」
NEO・GEO CLUB号外カット
81mm×63mm マーカー／PCC用紙

「2Pカラー 舞・ガルフォード・影二」
NEO・GEO CLUB17号カット
106mm×153mm マーカー／PCC用紙



「紹介マンガ」
NEO・GEO スペシャルCD
95年9月 A4 原稿用紙



NEO・GEO CLUBカット
マーカー／PPC用紙

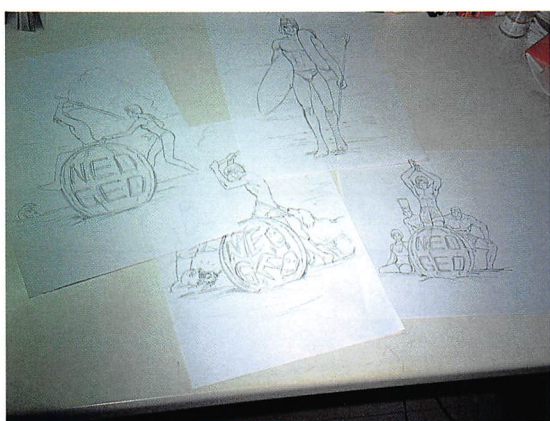
「開発実話」

SNKイラストの制作工程

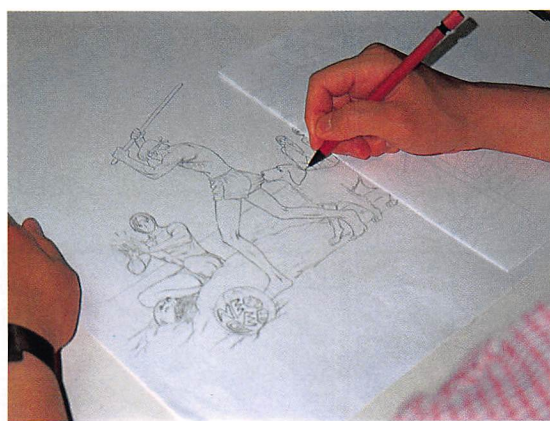
SNKさんのデザイン課は、基本的に部外者立ち入り禁止。しかし、今回SNKさんのご好意で、特別にイラストを描く工程を撮影する事を許可して頂きました。しかも、SNKを代表するイラストレーターの1人、森気楼さんのイラスト工程です！もう、大阪の江坂には足を向けて寝られませんか。SNKさん、ダンディーなK課長さん、男っぽい森気楼さんアリガトウ。人生ってスバラシイ！生きててヨカット（感涙）！！

①ラフ作成

ラフイラストを鉛筆で何点か描く。今回は、暑中見舞いのためのイラストなので、「スイカ割り」をモチーフとして作成。

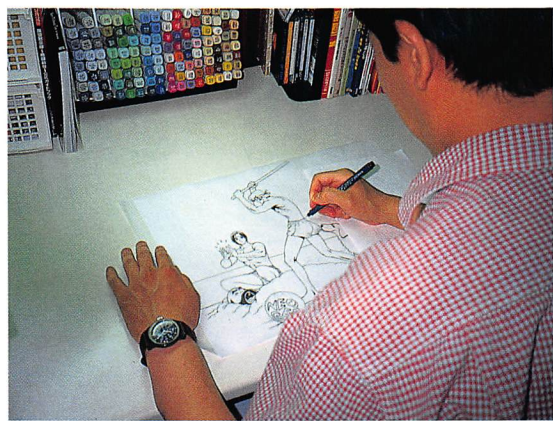


②下書き



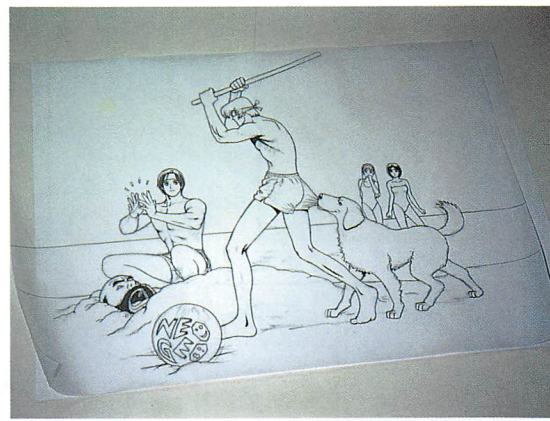
どのイラストを描くかラフを選び、本番と同じ大きさの紙に下書き。トレスしやすい様に、あまり余計な線を描かず、迷わず素早く描く。

③ペン入れ(トレス)



ラフが完成すると、トレーシングペーパーをかけ、ペンでなぞる。基本的にこれが最後まで残る線となるが、悩むと線が死ぬので、思い切りよく描く。

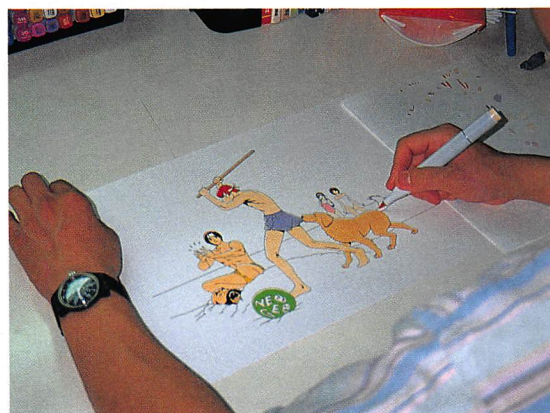
④ペン入れ完成



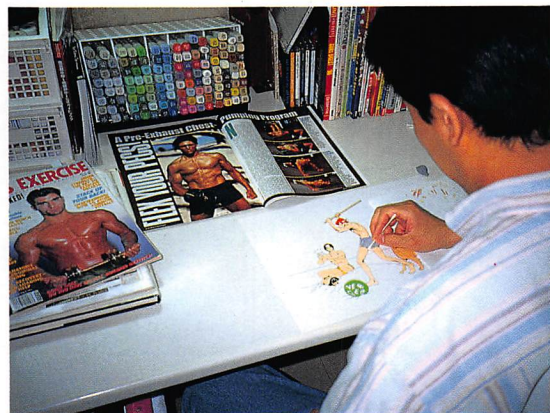
トレス作業完了。鉛筆で描いた時より、かなり線が整理されるので、初心者はこちらでスカスカした印象を受けて直す事が多いが、ここは迷わないで次に進める。

⑤人物に色付け

トレーシングペーパーをコピー用紙にコピーし、ケント紙に貼りつけて、人物に色付け開始。コピーはコピー用紙だと、ムラにならないので重要。

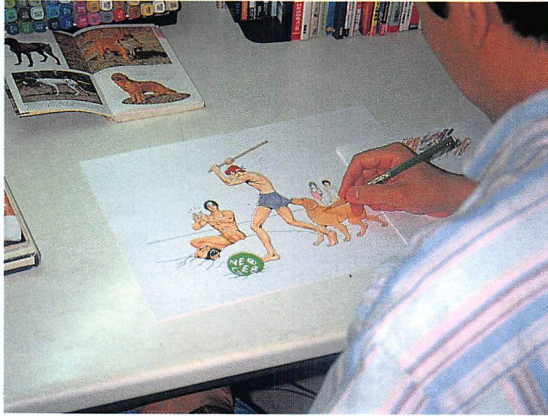


⑥細かい所を色鉛筆で描く



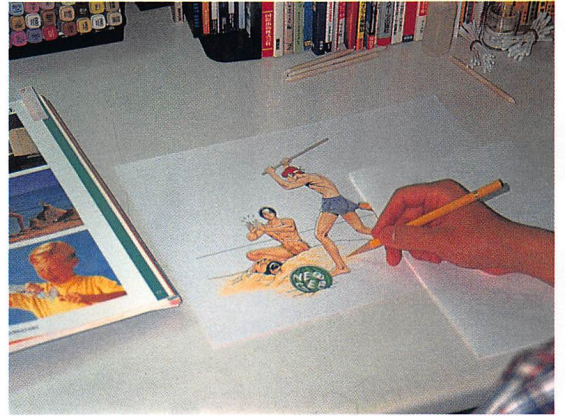
色の濃い所を色鉛筆で描き込む。写真は綿棒、擦筆（するための棒）でこすって色鉛筆をホカしている所。洋物の雑誌などを参考に描き込みを入れていく。

⑦犬を塗る



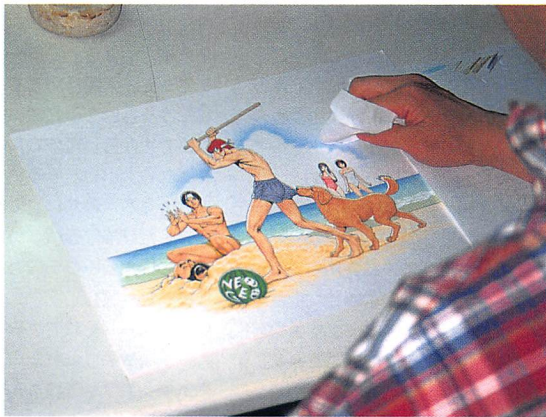
犬にも描き込みを入れる。森気楼さんはプロらしく、きっちり手を抜かず資料を調べる。毛並みを参考に細かく色鉛筆で薄く・濃く描き込んでいく。

⑧背景を塗り始める



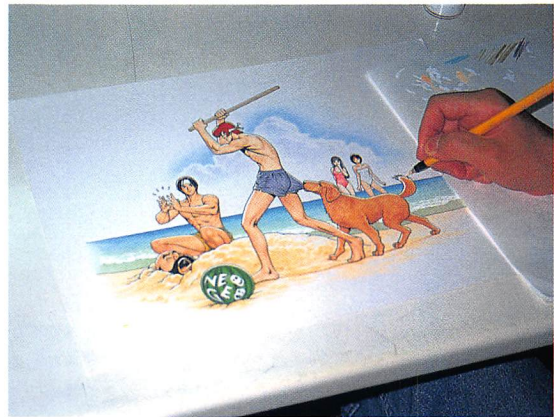
色鉛筆で背景を塗り始める。先に人物を描いてあるので、バランスを見ながら筆を進める。人物がメインなので、あまり強く描き込まない。

⑨背景をボカす



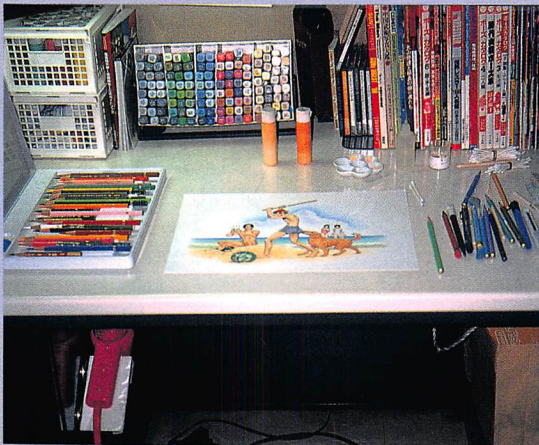
人物と同じ様に、背景にもボカしを入れる。今度は人物と違い、広い範囲なのでティッシュを使ってこすってボカす。淡い感じが表現された。

⑩ホワイトを入れる



光の当たる所にホワイトを塗る。この後、ペンでもう一度、コピーの線をなぞって直す。基本的にコピーの線はかすれるのと、最後に線を補強するため。

使用した画材



- ・コピック (マーカー)
- ・三菱ユニ・アーテレーズカラー (色鉛筆)
- ・ホワイト、筆

コピックはこの会社に入った時から使ってます。三菱ユニは、線が柔らかいのと、これしかない色があるので使ってます。

完成したイラスト



森気楼SNK 暑中見舞い用イラスト
マーカー、色鉛筆/PPC用紙
'96年6月制作

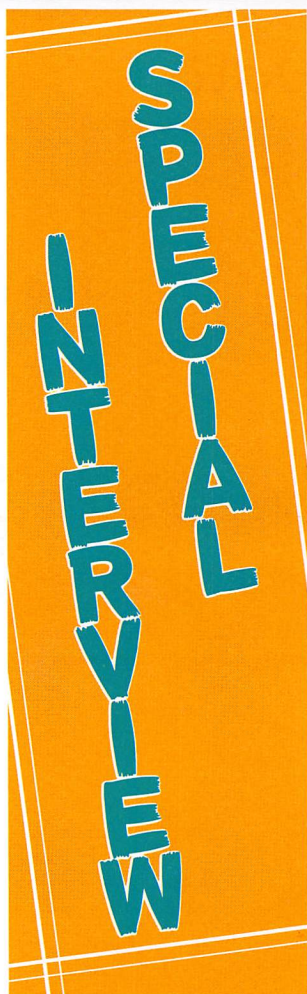
完成。それとなくノーマン・ロックウェルの影響が見られるイラストになった。中で犬が庵のパンツをくわえている所が、いかにもそれっぽい。

SNK

ILLUSTRATORS

笑うデザイナーがフッと寄ってきてフッと仕事が増えるんです

あの夏を僕は忘れない…。新幹線で寝こけて寝ぼけ頭で大阪に着いたあの夏。江坂のネオジオランドで遊んでインタビューに遅刻したあの夏。そして、あのSNKの驚愕の事実を知らされたあの夏を…。



出席者)
・SNK
森気楼
白井影二
NAO.Q
K (デザイン課の課長さん)
・新声社
石井せんじ
田淵健康
CHU
北裏裕章

まずは自己紹介
(森気楼編)

ゲームスト では、月並みですが、自己紹介からインタビューを始めさせていただきます。まず始めに、みなさんの、最終的にSNKに至るま

でのイラストレーター歴を聞かせて頂けませんか。
K では森気楼さんからどうぞ。
森気楼 私の場合、まず、デザイン専門学校でイラストを学んでいました。そこの先生の事務所に入って、普通の広告のイラストを描いてました。その後、その事務所をやめまして、マンガを描きながらフリーでイラストをやっていたんです。
ゲームスト どの雑誌に載っていたんですか？
森気楼 講談社のアフタヌーンです。今は電話帳みたいですけど、まだ薄いころです(笑)。スポーツ関係のアンソロジーコミックを描いていました。
ゲームスト それは、餓狼や龍虎の

マンガのような感じなのでしょう。か。
森気楼 そのころからタッチは今のたいな感じでした。ね。
ゲームスト で、そこからなぜ、SNKに？
森気楼 やはり、フリーで食べていくのって、大変なんですよ。純粋に絵だけを描いていればいいわけではないですから。自分で営業もしなければならぬし。そういうイラスト以外の雑多な事がいやになって、イラストだけ描ける所ないだろうかと探していたら、ウチの近くにSNKがあった(笑)。
ゲームスト それで、森気楼さんは入社試験を受けられたのですか？
森気楼 試験は受けたんですけど、試験の途中で「もういい」って言うわれました。
K 一筆でもう才能がわかりまして(笑)。いや、彼の場合、先に作品を見ていましたし、こんな実力のある人が来てくれるなら、ぜひ欲しいと。

それぞれの道のり
(NAO.Q編)

ゲームスト では次にNAO.Qさん。やはり専門学校からですか。
NAO.Q 一応、関東のデザインの専門学校で勉強していました。
ゲームスト じゃあ、東京のSNKを受けられたのですか？
NAO.Q いや、大阪の本社のほうを受けました。理由は簡単で、一人暮らしをしたかったんです(笑)。まあ、ゲームも好きだったし、開発に友達もいましたので。
ゲームスト SNKに入られる前は、何をされていたのですか？
NAO.Q 雑誌のイラストを描いていました。簡単に言うと、私、投稿野郎だったんです。その時、雑誌社から、イラストの仕事をしてみませんかと言われてまして、じゃあ、やってみようかなと。学生の時、二年ほど、やらせていただきました。
ゲームスト そこから、SNKに入られるわけですが、最初からデザイン課として入られたのですか？
NAO.Q いえ、最初は開発に入り

SNKイラストレーターズ
特製サイン色紙プレゼント!!

この本を買ってくれた読者に、3人の直筆サインをプレゼントするぞ。アンケート葉書をよく読んで応募してくれ!



森気楼



白井影二



NAO.Q

まして、2作品の開発に携わりました。「ジョイジョイキッド」と「サック・カブロール」です。開発部でドットを打ってました。まあ、その頃からロゴは描いてたかなあ。

ゲームスト 「ジョイジョイキッド」は6年ほど前ですか。

NAO.Q そうですね。

ゲームスト では、ロゴ歴も6年。

NAO.Q そうですね(笑)。それからデザイン課に入ったんです。それから主にはロゴの仕事を中心にやっています。そうそう、イラストの仕事から少し離れますが、8耐のバイク関係、チーム紳助の仕事もしているんですよ。あれが一番嬉しい仕事でした。バイク関係は大好きです。

デザイン課に本物のバイク持ち込んだりして、いつもと違う雰囲気の仕事でした。キャンギャルのコスチュームのデザインのため、女性用水着売り場に男一人で行ったりしたんですよ。

K 一緒に行く彼女はおらんかったんかいな(笑)。

それぞれの道のり (白井影二編)

ゲームスト では、最後に白井影二さんの自己紹介を。SNKに入れるまでは何をされていたのですか。

白井影二 短大卒業して、デザイン事務所に入って、出て、カーベットのデザイン事務所に入って、やめて…。

NAO.Q 事柄並べてるだけじゃないですか。

森気楼 もっと、やめるに至るまでに切れて暴れたとか。

白井影二 最初も2回目も、やめるまで、そんなに暴れてないよ!(笑)

ゲームスト デザイン事務所では、どんなものを描かれていたのですか。

白井影二 ディズニーの版權物を。ミッキーとか、ドナルドとか描いていたんですが、「お前の描くミッキー・マウスは乱暴だ」と言われまして。ちゃんとマネして描いているつもりだったんですけど。推して知るべしって感じですね。その後は、家業を手伝いながら、イラストの仕事をしたり、レディースマンガ家のアシスタントをしたりしていました。

森気楼 過去が暴かれていく(笑)。

白井影二 その時、高校時代の友人の紹介で、パソコンゲームのキャラクターデザインをやったんです。でも、グラフィックを全部上げてからゲームが出るまで3年かかったんです。その後、何かほかの仕事をしよかな…と思っている時に「餓狼伝説」にハマってしまって。ポスター欲しいなあと思ひまして(笑)。で、入りました。

森気楼 何か、読者に、ポスター欲しいければSNKに入れるような誤解を与えてませんか?

ゲームスト やはり、試験を受けて入られたんですか?

白井影二 最初、電話をかけて会社見学をさせてくれて言ったんですよ。そうしたら、丁度、その時期が会社説明会の時期だったんです。見られたらいいや、という感じで、話のネタにするつもりで行って見たら、入社試験があるよ、と言われました。じゃあ、受けようかなと。

森気楼 軽いなあ。

ゲームスト どんな試験だったんですか?

白井影二 筆記試験と、実技試験があったと思いますよ。

森気楼 僕の時は「〇オーリーを探せ」(爆笑)。

白井影二 で、受かったので、入社しました。

K もう、即戦力ということで、手ぐすねひいて待っていました。

白井影二 「餓狼伝説2」の時期に入ったんですが、初日にあいさつが終わったら、いきなり割れた机とイスをもらいまして(笑)。「ちょっとキャラクター見てくれる」って、画面を見せられて、いきなり描けと言われました(笑)。

キャラクターを描く

ゲームスト SNKのキャラクターイラストは、どんな感じで作られるのですか?

白井影二 まず、ラフはラフで全部まとめて描いて、チェックがありまして、その後、全体で締め切りが設けられるんです。

ゲームスト チェックの段階で「蹴りに腰が入ってない」などの直しはあるのでしょうか。

森気楼 あったような気がする。

K イラストレーターの絵の特徴によって、その辺の指摘が変わるんですよ。森気楼さんの場合は、手の形や姿勢が変など、形・デッサンの指摘をします。反対に白井さんの場合は、もっと内面的なもの。パッと見た時わかるんですよ。このキャラクター愛してないだろうって(爆笑)。

白井影二 愛してくれて言われても。

K NAO.Qさんの場合、森気楼さんの指摘に近いですね。あと、キャラクターが良くないとか、フェロモンもっと出さなきゃ、とか(笑)。イラストレーターによって、ケース・バイ・ケースということですよ。

ゲームスト 個々のゲームに対して、イラストの担当などは、どのように決まるのでしょうか。

K ごく初期の頃は、空いてる人にお願していたということもあったのですが、今はシリーズ物が多いので、固まってきているということもあるんです。

ゲームスト NAO.Qさんのトップハンターの時はどうだったんですか。

NAO.Q もともとのキャラクターデザインがあったんですが、結構資料が少なかったんですよ。で、画面を見ながらおこしていったんです。キャラクターの感じも好きだったので楽しい仕事でした。

ゲームスト 白井さんが線画のラフで待スピリッツの袴を描かれていたが、キャラクターイラストを描かれる時に、開発のイメージを反映させる形なのか、その辺がまた開発に反映されていくのかお聞きしたいのですが。

白井影二 忍者などに関しては、最初はわらじを履いてなかったんです。

が、履かせたほうがいいんじゃないかと思って履かせたら、次から開発の人が履かせてくれたということがありました。イラストにする時、ゲーム画面をそのままイラストにしよう、と、簡略化されすぎているということにもなりますので。特に袴とか、着物などは、それらしく描くために、絵的に加味することもあります。

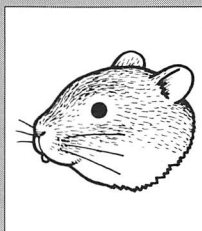
ゲームスト 刀などのラフも、同じような感じなのですか?

白井影二 刀などのラフは、自分で整理する意味合いも兼ねてますね。一々、資料を引っ張り出すのも面倒だし、机が足りなくなるので、自分でまとめて絵にしておくんです。

ゲームスト 何か、イラストを描く時に、イメージを反映させるのに苦労したイラストはありますか。

森気楼 「龍虎の拳」ですね。あれは上の方が、かなり思い入れのある

～森気楼プロフィール～



1962年12月14日生まれの33歳。デザイン専門学校から、イラストレーション事務所、フリーイラストレーター、漫画家を経て、現在のシンガーソングイラストレーターとなる。最近では忙しくてあまり歌うヒマがないが、R&B系の曲(鈴木雅之など)を得意とする。代表作は「真サムライスピリッツ」のポスター。好きな色はカーマイン。

●初仕事「ASO II」下書きをケント紙にコピーしたら白黒反転になってしまったが、どうせ宇宙なのでそのまま書いてしまった。

●SNKのキャラについて 良くも悪くも濃い。描くのに苦労するキャラはギース。表情に関しては、望月双角が一番描きにくかった。これからはRPG物を書いてみたいですね。

●好きなSNKキャラ「サカザキ一家」。あんなに生活が苦しくても、グレンことなく素直に成長したリョウとコリの二人に感動。

●普段遊ぶゲーム 会社やゲームセンターでプレイします。サムライスピリッツ、バーチファイター2などにハマりました。

●イラストでこだわっている点 血管。絵を描く際には、「ボテト」「ウィンクアップ」などのアイドル誌、「ボディビルディング」「メンズエクササイズ」などの筋肉誌を参考にしています。

●格闘技について思うこと 好きな団体はパンクラス。ウェイン＝シャムロックが好き。闘う姿勢が何より好きで、筋肉も格好いい。この先、格闘技界はバーリトゥード化や世代交代が進んでいくのでは。

●修羅場でのエピソード 花粉症の自分にとって、春が一番の修羅場。鼻水が止まらず仕事にならない。

●自分とイラストとの関わり 物心ついた頃から興味はあった。12歳の頃からプロになると思って絵を描いていました。好きなイラストレーター、画家はノーマン＝ロックウェルと生頼範義。最近ではマイク＝ミニョーラというコミックアーティストに注目しています。

●イラスト製作期間 キャライラストの場合は、ラフ半日、下書き半日、彩色一日。描いているときに考えることは…今日の晩メシの事とか。

●使用画材 主なところでは、ハイ・スクリプト面相(TOO)2号、1号。スレンダー(TOO)2号、アクリルガッシュ(ターナー)、コピック(TOO)、ユニ、アーテレスカラー(三菱)、ドローイングインク(ホルバイン)といったところ。コピックで描く場合は、紙はコピー用紙を使います。アクリルガッシュ、カラーインクの場合は、マンガ原稿用紙(ミューズ)を使いますね。

●イラストを描くファンについて 上達にはデッサンをしっかりしておいた方がいいでしょう。私の字のデッサンはひどいんですけど(笑)。ファンの方々も、あまりのめり込みすぎないように。若い内は色々なことをした方がいいですよ。

方で、「蹴りのポーズがおかしいので、森気楼に空手習いに行かせろ」とか。デッサンよりも迫力を重視してほしいといった注文がありまして、出来たイラストを見た友人に、「お前、下手になったんちゃうか」と言われました。

ゲームスト なにか描く時に、一つ一つポーズの指定などはあるのですか。

森気楼 特にないですね。完全にお任せで。

ゲームスト じゃあ、流派の武術に関しての形に縛られる程度ですか。

森気楼 そうですね。マイナーな武術の場合であつたりした時は、できるかぎり本物らしく描きたいので、本やビデオを探してきたりするんですが。

K 資料にするために、森気楼さんはこの近辺の本屋で、いつも筋肉系のお兄さんの雑誌を買って帰ってい

るんですよ。どういう人と思われていることやら（笑）。

ゲームスト NAO.Qさんはロゴを描かれることが多いんですが、やはりゲームイメージなどは考えますか。

NAO.Q 一応、考えますね。やはり、格闘ゲームなどは“熱い格闘ゲーム”という感じにします。「K.O.F.」などは、3対3のスポーツ的な要素があるので、スポーティーに描いたり。「餓狼伝説」「龍虎の拳」は渋い世界なので、ちょっと渋めな感じで。ただ、格闘ゲームも多くなってきたので、新しいことを考えるのが難しくなってきたかな（笑）。

ゲームスト 配色に関して、どのような注意をされますか。

NAO.Q ロゴってというのは、地味だけど目立つものでなければならぬんです。パッと見た時、人間の眼に映える色は、やはり赤系と黄色系ですね。そうすると、他のメーカー

も同じ色を使っているの、やはり、他と違う赤、黄を出さなきゃいけない。そうすると、あれもやった、これもやったと。

ゲームスト 白井影二さんは侍関係を描かれることが特に多く、最近では筆を使われることが多いと思うんですが、「餓狼」でペンを使っていたころと、現在の筆で侍の世界を表現されるようになったのとは、やはり描き方は変わりましたか。

白井影二 うーん、変わったと言えば変わったかな。

森気楼 違う。「餓狼」は愛がなかった（笑）。

白井影二 「餓狼」にハマったって言うってんじゃないですか（笑）。まあ、それまで森気楼さんの絵にしても、他のメーカーさんの絵にしても、筆で描いた絵がなかったんですね。それまで時代劇がかったゲームもなかったですし。「餓狼」まではペンで描いてたんですけど、「侍」の話が来た時に、「白〇三〇みたいな世界でいきましょう」みたいな、すごくアバウトなことを言った方がいました（笑）。それで、試しに描いてみたんです。下描きの時に、筆ペンで描いていたら、「これ、そのまま使われへんか」みたいなことを言われて、それから筆で描くようになったんです。

ゲームスト 特に最近では、筆のカスレなどが生かされるタッチになっていると思います。ただ、筆の場合は一発勝負だと思うのですが、その辺は、どんな感じでしょうか。

白井影二 うーん、気持ちいい時と、気持ち悪い時と。自分の中で常にテンションを上げつつも…。

森気楼 それが怒りに変わり…。

白井影二 やつあたりし…って違うでしょ（笑）。別にイス投げたり、モノ投げたりしてませんよ。まあ、テンション上げるために、雑誌読んだり、タバコ吸ったり（笑）。

K まあ、これは私の考えですが、どのイラストレーターにも言えると思うんですけど、仕事さえきちんとしていれば、多少は何をしてもいいと思うんですよ。絵のタイプにもよりますが、森気楼くんみたいにコツコツと描き上げていくタイプもあれば、パッと仕上げてしまう白井さんみたいなタイプもいますし。

白井影二 ありがたいお言葉で（笑）。まあ、普通だと時間のかかるイラストでも、筆で描くとあまり時間はかからないですし、うまくいったらあっという間に終わったりします。そのかわり、うまくいかない時は1日何十枚描いてもうまくいかないですね。一度つますくと、その日一日つますいている時もありますし。

NAO.Q 斬紅郎無双剣のポスターがそうだったよね。

白井影二 あれは同じポーズで五、六枚、違うポーズで五、六枚。紙も変えて何度も何度も描きました。そういう時もありますし、朝来て、朝礼終わって、座って、ピッと描いて出来た、とかいう絵もあります（笑）。でも、そういう点では森気楼さんは大変だね。ピッと描いてすむ絵じゃないから。

森気楼 まあ、描き方の違いだから。

ゲームスト 森気楼さんの絵は、描く時にどれくらいかかるんですか。

森気楼 まあ、絵によって違いますが、リアルバウトの時は、3週間くらいだったかな。ただ、原画は小さいんですよ。特に原画の大きさに対して、ギースの顔が小さくて、描き込みが大変だったです。

ゲームスト 白井さんは霸王丸を、油絵の具で描いているイラストがありましたね。イラストボードに油彩で描いているのでビックリしたんですが。

白井影二 あれは、森気楼さんが水で溶ける油絵の具を買ってきて、「使いにくい」ってほったらかしたやつをパタパタと使っていました（笑）。元々、油彩をやっていたので、使いやすいかったです。パネルがなかったので、ケント紙をボードに貼って置いていたので、これでいいやと使っちゃいました。練習のつもりで、でへへへって（笑）。

森気楼 その気色悪い笑いやめなさい。

白井影二 いやあ、久しぶりに油をやったんで、油絵の具の匂いが懐かしくて、胸一杯吸い込んで（笑）。

ゲームスト 油絵の具は、吸った瞬間、クラッと来る人もいるみたいですよ。

白井影二 油絵の具は高校3年間、短大2年間、計5年間まみれてましたから。

NAO.Q だからか。

白井影二 だからって何ですか？

風雲！デザイン課

ゲームスト ゲームのイラスト発注はいつごろあるんですか。大体、ゲームの開発が終わるころですか。

森気楼 いえいえ（笑）。まだゲームが全然出来てない頃に。

白井影二 最近では、ほぼ同時作業で。**森気楼** 描いているうちに設定変わったりということがあります。

ゲームスト その時は画面を見ながら描くんですか。

森気楼 一応、見るんですけど、まだ背景だけが、四角い仮キャラしか入ってなかったりとかの時も多い

～白井影二プロフィール～



◆イラストレーターを目指したきっかけ、略歴
きっかけは他の仕事を続ける自信が無かったから…としておきましょう。短大卒以降、ティズニーの版權ものもやったし、マンガ家のアシもやった。カーベットのデザインから芝居の太道具まで、すべて家業とイラストの2足のわらじだったなあ。今は当然1足ですが。

◆代表作

まだ無いんじゃないかなあ。花札背負った幻十郎は好きです。キャラデザインがHで色香を抑えるのに大変です。許して…。

◆SNK初仕事とその思い出

餓狼伝説2キャライラスト。入社当日いきなり「描いて」と言われゲーム画面を見せてもらったこと。いっぱい間違えましたもの。

◆イラスト発注からの期間と苦労話

（すべてにおいて）どのくらいで描いているのかイマイチ覚えてなくて…。キャラを描く時期に開発が一番修羅場になっているので、資料をもらいに行くと泣かされそうになります。

◆イラストが世に出回ったときの気持ち

やーん、見てみて～っ！と心の中で思います。でもすぐに「見ないで～っギャース！」と思えます。

◆修羅場のエピソード

一点集中するので肩コリが胸にまわって息が苦しくなりまして…、吐き氣と闘って描いたことがあります。たしかカレンダーの頃だったかな。

◆今までハマったゲーム

超ハタですけど、サムライスピリッツ。左手にレバーダコがあります。はい。

◆「龍虎の拳」の魅力

1の時、必殺技を出せなくても闘えた。あとは…影二にブレイク（笑）。

◆「餓狼」「龍虎」「サムライ」などで注意したこと

各々のゲームを混ぜてしまわないように。一見してどのゲームのキャラかわかるように、です。めっちゃムズいんですよ、これが…。

◆墨絵のタッチの秘訣は

難しいですよ、クスクス…。「真、心を以て空と成すなり」。

◆趣味

ウエスタン乗馬、時代劇。大岡越前(TV)→御家人残九郎→剣客商売→死ぬことと見つけたり(小説)とハマりました。あと動物も好き。ネコ飼ってます。

です。

ゲームスト 開発のイメージというのは、やはり大きいですか。

森気楼 一応、開発のイメージにそってやっている…つもりなんですけどね(笑)。

ゲームスト イラストのほうからゲームに影響を与える事はあるんですか。

森気楼 …あるのかしら？(笑) 昔、「龍虎の拳」の時に相關図を書くことがあって、タクマを描かなきゃいけないので描いてみて、開発に「これでいい？」と聞いたら、「いいよ」って言われたので雑誌に載せてもらったんです。そしたら、「龍虎の拳2」に、使えるキャラクターとして出てたってこともありました。(笑)。

白井影二 じゃあ、森気楼さんはタクマの父になるのか。オヤジのオヤジですね(笑)。

K 程度の差こそあれ、デザイン課で描いたイメージを開発で吸い上げたり、ゲーム中のデモ画面のイメージをデザイン課で描いたりとか、そういうコミュニケーションはありますね。

ゲームスト 「餓狼伝説」のギースの笑い顔は、森気楼さん自身がモデルということですか。

白井影二 ギースだけではなくて、どのキャラの笑い顔も、モデルは森気楼さんですね。イラストレーターに機には鏡が置いてありますし。

NAO.Q 私は、あまり使うことはないんだけどね。

森気楼 ロゴ描きながら見たりするんじゃないの？(笑)

白井影二 人の後ろを通る時、悪いことする人がいるからね。

森気楼 えっ？

白井影二 人がマジメに仕事している時に、ふと鏡を見ると、後ろでニツと笑ってたり(笑)。

ゲームスト 白井さん、NAO.Qさんは、鏡とかご覧になって参考になるんですか。

白井影二 刀を持つ手とか…。

ゲームスト ああ、なるほど。

白井影二 一応、刀を机の横に置いてあるんです。刀を持って、ああ、こう持ったらここに筋がでるんだなあ、とか。そういう事を参考にします。で、フツと見ると刀がなくなっていて、森気楼さんがベルトに差して歩いているんです(笑)。

森気楼 それは短刀のほう。

白井影二 そう、ナコルルを描く時に使ったツバなしの短刀を振り回して。最近は銃を振り回して(笑)。最近は、朝会社に来ると、ゴミ箱にBB弾で穴があいていたりして(笑)。何ですかね。

ゲームスト Kさんはそういうのは

されないんですか。

K 僕はちょっとそういうの苦手なんですよ(SNK側爆笑)。

NAO.Q もしもし。

白井影二 Kさんが一番好きやんか。K まあ、ユーザーに楽しんでもらうためには、まず自分達が理解しないと。何か、話がかなりズレているような。

キャラクターへの愛とギャップ

ゲームスト 白井さんは、動物をよく描かれますが、骨格などを覚えるのは大変ではないですか。

白井影二 あれはもう、体で覚えました(笑)。ハスキー犬とダンス踊ったり、猫捕まえに行って、逆に噛まれたこともあるし。

ゲームスト 動物と言えば、真サムライスピリッツのシャルロットが馬に乗っている絵が、ラフ線画とカラーで全然違いますが。

白井影二 ええ、あれは馬の顔にリキが入ってしまっ(笑)。やはり、「サムライスピリッツ」をやった時は、動物が好きだったのと、時代劇が好きだったことが、うまく仕事に生きました。もし、動物好きでも、時代劇好きでもなんでもなくて、「サムライスピリッツ」をやることになっていたら、資料集めだけで気が狂っていたでしょう。

ゲームスト やはり、そういうことはイラストに反映するものですね。

白井影二 しますね。時代劇などは、モデルの俳優まで顔を浮かべますから。でも、右京を描いた時は、ルオンの五〇エ〇というイメージではなかったんですけど。

ゲームスト ゲームを見た時は、いかにもといったイメージだったですね。

白井影二 最初は右京は、Kさんの愛の曲がり具合が、私の絵に出てしまったキャラクターだったんですけど。

ゲームスト 曲がり具合(笑)。

白井影二 開発の人から、「もっと右京を男前に描いて」と言われたんですよ。

K いやー。普通、男前って言うたら、眼の下にクマありますよねえ。

白井影二 ないない。

ゲームスト 開発部でキャラクターのイメージが固まらないうちに、描きはじめることもあるんですか。

白井影二 斬紅郎無双剣の骸羅などは、最初何もなかったんです。聞いてみても、ハッキリしなくて。で、開発の設定の絵を見て描いたら、だまされたんです。脳ミソあるように描いたら、実は脳ミソなかった(笑)。力持ちで、心優しいキャラクターか

な、と思っていたら、ちょっとだけ違った。

K 同時進行なので、その辺若干の食い違いが出ることはどうしてもありますね。

ゲームスト 新しいキャラクターでは閑丸などはどうでしたか。

白井影二 キャラクターを描く時に大体のそのキャラの年齢を聞くんですよ。で、閑丸の時は聞いたら十一、二歳って言うんですよ。「え？」って画面見たら十四、五歳に見えるんで、「本当に？」って聞いたら、「十一、二歳！」って主張するんで、その通りに描いたら、後で歳は変わってたんです(笑)。ただ、イラストを描く段階で見る資料は決定稿なんです。それに、開発チームによってはすごく丁寧に資料を作っているの、それをまわしていただけるのはありがたいですね。

森気楼 「イラスト描くんで、資料

下さい」って言ったら、「これから作ります」っていう時もありますけど(笑)。

愛でしよ、愛

ゲームスト 餓狼伝説もかなりシリーズを重ねてますが、キャラクターの思い入れ、例えば、ギースなどは他の新キャラと比べていかがですか。

白井影二 森気楼さんは、愛が違いますね。袴をはいてみたりしてましたし。

森気楼 それで、そのままコーヒー買いに行ったりしてました。

ゲームスト ギースを描くの、わざわざ袴を履かれたんですか。

森気楼 面白いので、しばらくそのまま過ごしたりもしました(笑)。

白井影二 ナコルル描くの、デザイン課の女の子にナコルルの格好し

てもらったりもしました(笑)。

~NAO.Qプロフィール~



幼・小・中・高と順調に卒業し、1年浪人してから専門学校に入学。在学中オートバイ雑誌でイラストの仕事を2年間する。卒業してからSNKに入社。2年間開発部門に籍を置き、後にデザイン科に移り現在に至る。今までのNEOGEOゲームのロゴのほとんどを手がける。ゲームイラストの代表作は「トップハンター」。好きな色はビリジャン。

昭和43年11月11日生まれ。趣味はオートバイ、スノーボード(今年始めたばかりだけど、これは面白い)、MTB、コーラ収集。イラストレーターには、ひたすら絵を描いていたら、気がついてたっていた。

○初仕事とその思い出 開発部門にいた時で、初めて作ったのが「JOY JOY KID」でした。当時のパズルゲームをやりました思い出があります。ちなみに、このゲームの難易度の基準は私です。

○絵を描くときの自分なりのテクニック ロゴに関する物になりますが、赤・緑の発色をより良くするために、下地に黄色を吹きます。ロゴの場合、同じラインをカットニングすることがありますので、下地にテンプレートナンバーや、雲形定規ナンバーを記入しています。

○ゲームイラストと通常のイラストの違い 特に考えたことはありません。商業用イラストと考えれば、ゲームのイラストも他の商品のイラストも同じだと思います。

○今までの成功談、失敗談、今までで一番良くてきたロゴは「真サムライスピリッツ」。失敗談は…エアブラシで失敗して色間違いをしたことがあります。

○SNKのキャラについて コスプレしやすいキャラが多いですね。コスプレする方にとっては嬉しいのではないのでしょうか。

○イラストへのこだわり こだわると言えば構図、ポーズ、そして色味でしょう。あまり気にしないことは、まだ未熟者なのでありません。気にしなければならぬことは、こだわることと同じです。

○バイクやレースに関する話 好きなバイクは「KAWASAKI ZZR 1100、400/TRIUMPH Speed Triple 900」。小学校の時に感銘を受けたオートバイは、「KAWASAKI Z2/マツハⅢ」(旧ハ○イダーが乗っていた物)。今現在の所有車は「YAMAHA SRV 250」。好きなバイク選手は、チーム仲助SNKの田村圭三さん(3年間お世話になった)、イギリスのロン・ハスラム(昔、ブッシュスタートの時、誰にも負けないスタートの早さで「ロケット・ロン」の異名を持っていたところ、イギリス人ライダーが好きなので)。

○自転車旅行や自転車レースについて 自転車の旅行と言うほどの大それたことは、まだしたことがありません。レースはツール・ド・フランスが好きなんですけど…夜中にテレビでやってはいますが、基本的に扱いが低いですね。

森気楼 K.O.F.'96もそうだったよね。「手で顔を隠した京」を描く時に、「お前のマユが似ている」って、学生服着せて。いやあ、彼がいてよかったなあ、イメージどおりの人で。

ゲームスト 森気楼さんの好きな女性キャラクターはどなたですか。

森気楼 藤堂香澄ですね。龍虎外伝は、私がキャラクターデザインの一部を担当したので、困ったオヤジを持ったけなげな娘、ということで。

ゲームスト ユリなんかもう気に入ってましたね。

森気楼 ユリねえ…。最初のユリを描いた時は、まだけなげだったのに…。

白井影二 おにいちゃん、助けてって叫んだり。

森気楼 “ユリちゃんを探せ” キャンペーンなどもありましたし。あの時は、なんの資料もなくて、適当に描いて。

K 適当…。

NAO.Q さわやかだったよね、あのユリちゃんは。

森気楼 やはり、1のイメージで描いたら、こうなるよね。それで、2が出たら、「なんじゃこりゃ」って(爆笑)。

ゲームスト 誰か、キャラクターに特定の人のイメージが反映されることはありますか。

森気楼 ああ、由美がおるさん(爆笑)。「餓狼スペシャル」の時、田舎行って、看板外してきて描きました(笑)。

ゲームスト 白井さんは、好きなキャラは誰ですか。

白井影二 シャルロットとキングと藤堂香澄ですね。割と波好みなかもしれない。野郎なら霸王丸。小綺麗よりは小汚いほうが好きですね(笑)。霸王丸を描いて、「こいつ匂ってきそう」って言われるほうが、「石鱈の匂いがする」って言われるよりは嬉しい。

ゲームスト 森気楼さんは男キャラでは誰が好きなんですか。

森気楼 アースクエイク。

NAO.Q なんと典型的な。チャン・コーハンも好きだね。

ゲームイラストとは

ゲームスト 3人とも、SNKに入るまでにゲームメーカー以外の会社も経験されているわけですが、ゲームイラストと普通のイラストの違いは何ですか。

森気楼 基本的には一緒だと思いますが、クライアントが同じ会社なので、完成する前にチェックが入られるというのが、利点ですね。外注だと、完成してからチェックが入り

ますから。

NAO.Q 小説のイラストをやりましたが、イメージ重視で、そこから世界観をおこす、というのは同じですね。

白井影二 ただ、普通は、絵が自己主張してはいけないんですよ。女の子の人を描くのにしても、その顔に性格が出てはいけない。キャッチコピーを生かすためのイラストですから。商業用イラストの場合、商品が目立たなきゃいけない。その意味で、ゲーム用のキャラクターイラストは、イラストが自己主張してもいいわけです。キャラクターイラストを見て、そのキャラクターを使おうという気になってもらうわけですから。そのイラストで、世界を想像させるモチーフになるわけです。

ゲームスト 作家性が出てもいいわけですね。そこに魅力がある。

白井影二 そうだと思います。それはキャラクターの性格などを考えながら描くことができますから。そのキャラクターの目線の先になにがあるか、そういうことを考えながら描けるので楽しいですね。

ユリ?ユキ?

ゲームスト 今年のカレンダーや、K.O.F.のメインヴィジュアルなどはデジタル合成を使われてましたが、合成を使うのは、なぜ決められたのですか。

白井影二 それは、デザイナーが指定するんですよ。

ゲームスト K.O.F.のカレンダーなどはどうされたんですか。

K あれは、デザイナーが、写真を探してきて、それにあわせて描いたんです。

ゲームスト そうなんですか。ちなみに、バイクの後ろはユリですか、ユキではなく。

森気楼 ユリです。「ユリ?」ってデザイナーに聞いたら、「ユリ!」って言ったので(笑)。京は単なるスケコマシなんでしょうか。

ゲームスト キャラクターイラストでは、K.O.F.'96は森気楼さんが担当で、非常にキャラクターが多くて大変だったと思うのですが。

森気楼 いや、毎回企画書見る時、ドキドキするんですよ。今回は何人かなー、何人かなーって。だから、リアルバウトの時はラッキーだったんですよ。人数が減って。

白井影二 「餓狼スペシャル」の時、気が狂ってましたからね、森気楼さんは。それまで10人とか8人とかでしたから。いきなり16人で。いつ見ても描いていたからね。

森気楼 いつまでたっても終わらな

かった。

ゲームスト 白井さんが、K.O.F.に参加されることは、あるんでしょうか。

白井影二 デザイナーの意向しだいですね。餓狼3の2頭身を描いた事もありましたから。ああいうのも結構描きますね。デザイナーが笑いながら寄って来て、フツと頼んで、フツと仕事が増えるんです(笑)。
ゲームスト 白井さんは、餓狼のマンガなども描かれてますね。

白井影二 餓狼2の取扱説明書のマンガですね。そういうのもありましたね。

ゲームスト 今までで、背景で悩んだ、これはキマった、という背景はありますか。

森気楼 うーん、侍の海外版のイラストかな。波とか細かったですし。

ゲームスト かなり細かいイラストなので、大きいイラストだとてっきり思っていたのですが、実物を見ると、結構小さいので驚きました。

森気楼 基本的に、コピー機を通らない大きさでは描かないんです。

ゲームスト 白井さんはどうですか。

白井影二 ママハハがチチウシを持って空に舞い上がるイラストかなあ。あの空は、最初に墨を流して、その上から色をつけたんです。なんの計算もなく描いたんですけど。

ゲームスト 集合イラストを描く時、自分のお気に入りのキャラクターは大きく描こうとか、そういうのはありますか。

白井影二 身長バランスとかはありますね。

NAO.Q 森気楼さんはチャン・コーハンが好きだから、それを大きく描いたり。

森気楼 ラフでは必ずチャンは描きます(笑)。ボツになりますけど。

白井影二 あと、カレンダーの12月で、館の窓にチョイが。

NAO.Q 車にはチャンが乗ってるしね。

森気楼 夏の砂浜で、砂から爪が出ていたりとか。合成の時点を削りましたが。

ゲームスト では、やはり最後にファンの方に一言。

森気楼 イラストにも愛を。SNKのゲームを愛して下さい。

NAO.Q とりあえず、月並みですが、今後ともSNKのゲームをよろしく。NAO.Qも描いてます。

白井影二 今後ともよろしく。大阪の江坂は、K.O.F.の日本ステージの舞台にもなってますので、こちらもネオジオランド共々よろしく。

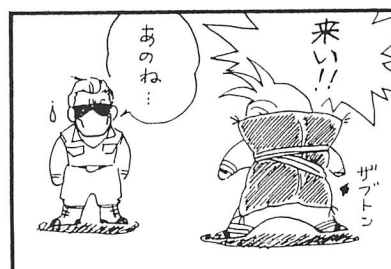
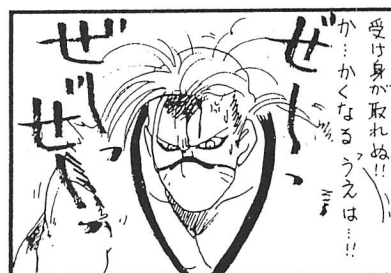
注：森気楼さんのインタビューの中の「看板外して絵を描いた」は、後日、冗談であった事がわかりました。由美がおるさん、並びに関係者にご迷惑をかけた(?)事をお詫びし、訂正いたします。





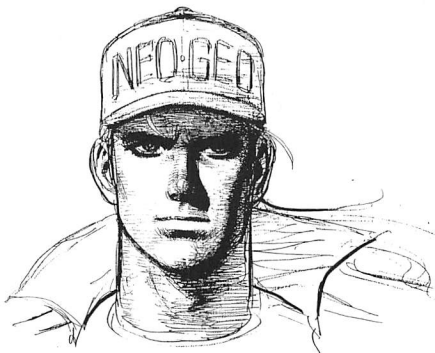
は"れんた"ンで" とからた
ちよこれいと たるものを
もらい出した
激! に うれいぞうが候

かんぱれ受け身マン



森気楼作 原画&ラフスケッチ集

「餓狼伝説」ラフスケッチ



テリー



アンディ



テリー、ギース、舞



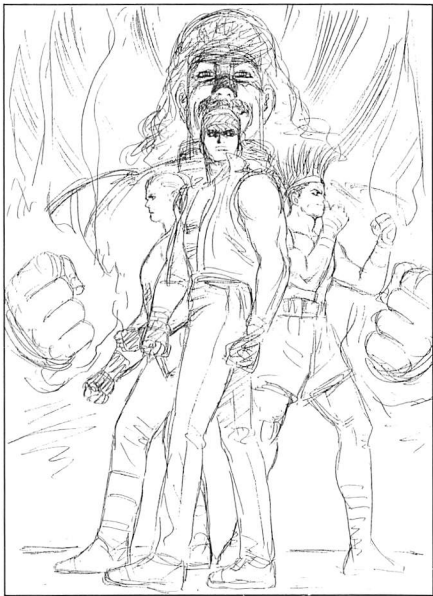
テリーと子供2人



アンディ横顔



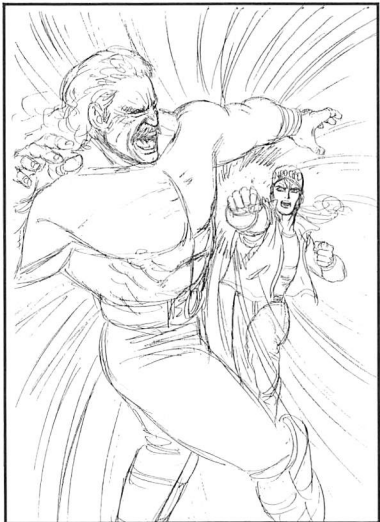
テリー



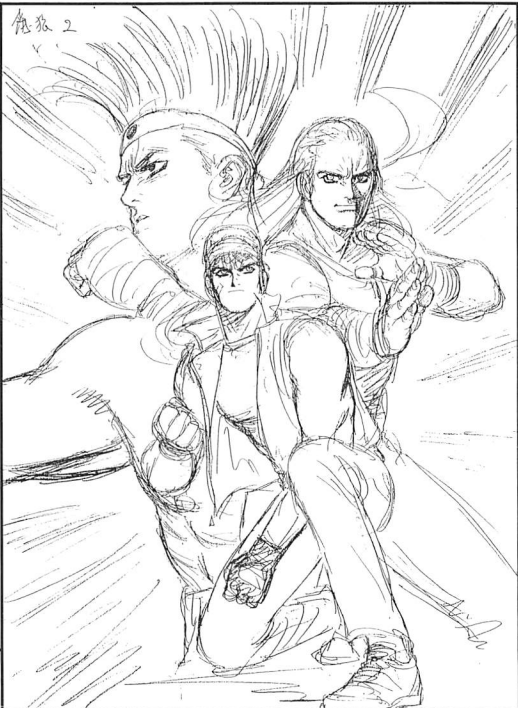
テリー、アンディ、東、クラウザー

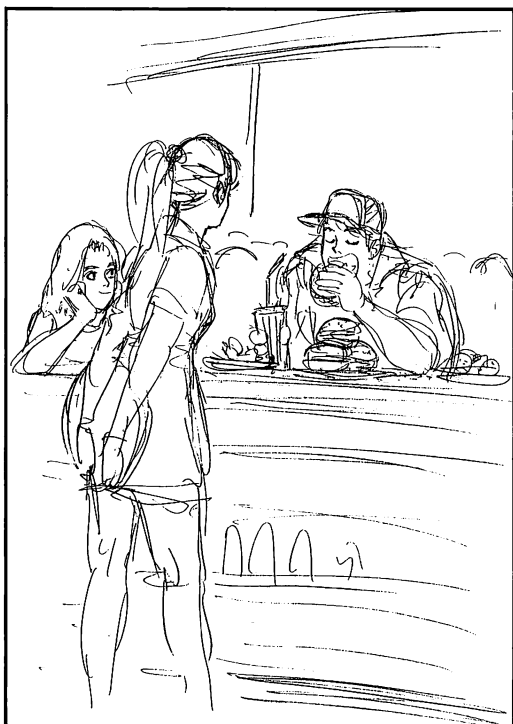


テリーと子供

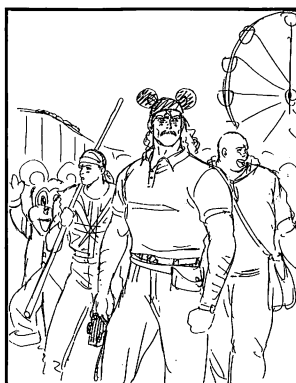


テリーVSクラウザー

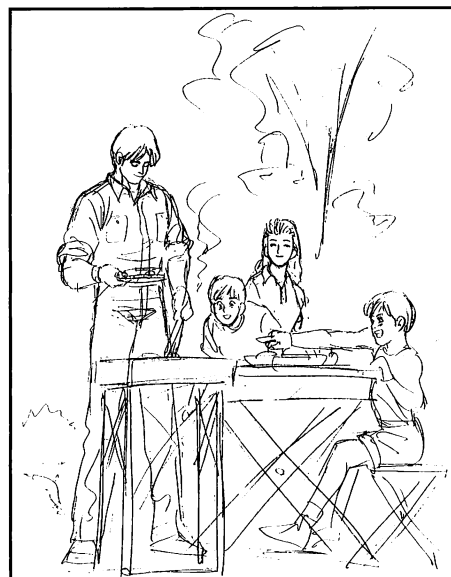




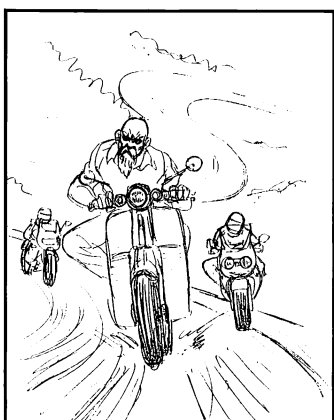
ファーストフード店のテリー



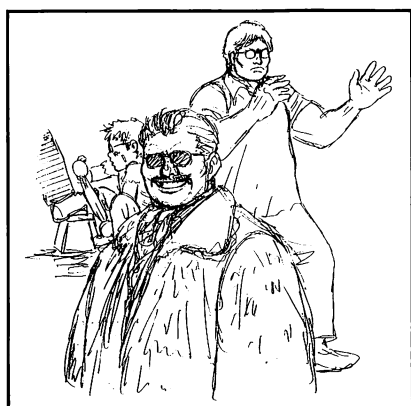
遊園地の3人



キム一家



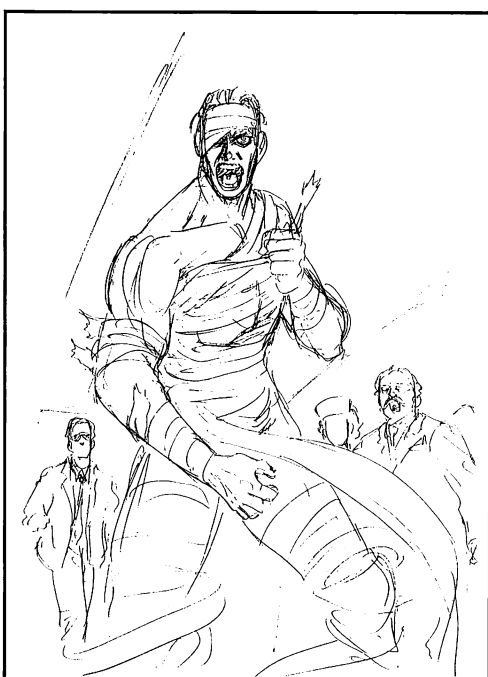
バイクに乗るタン



チン



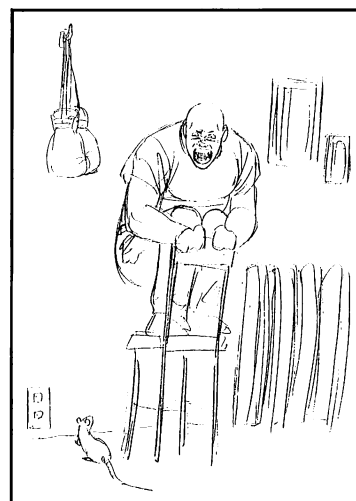
犬と遊ぶテリー



目覚めたギース



ショーを見るダック



ネズミにビビるアクセル

サムライスピリッツシリーズラフスケッチ



ナコルル



不知火幻庵



橘 右京



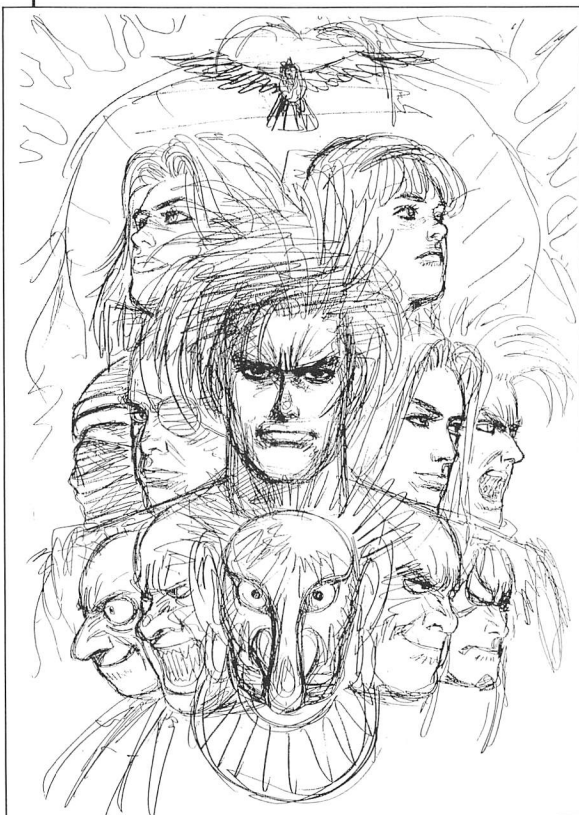
剣と霸王丸



ハダカの霸王丸



ラプリー王虎



侍魂集合ラフスケッチ 1



侍魂集合ラフスケッチ 2

龍虎の拳シリーズラフスケッチ



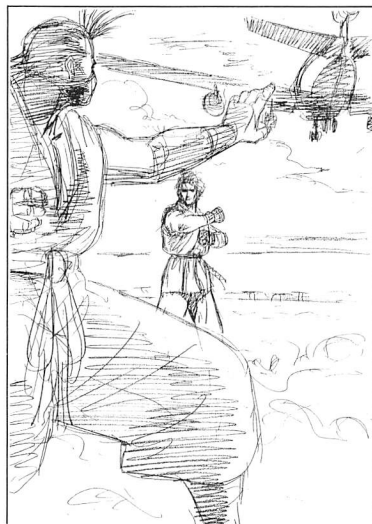
リョウ、ユリ、ロバート、タクマ



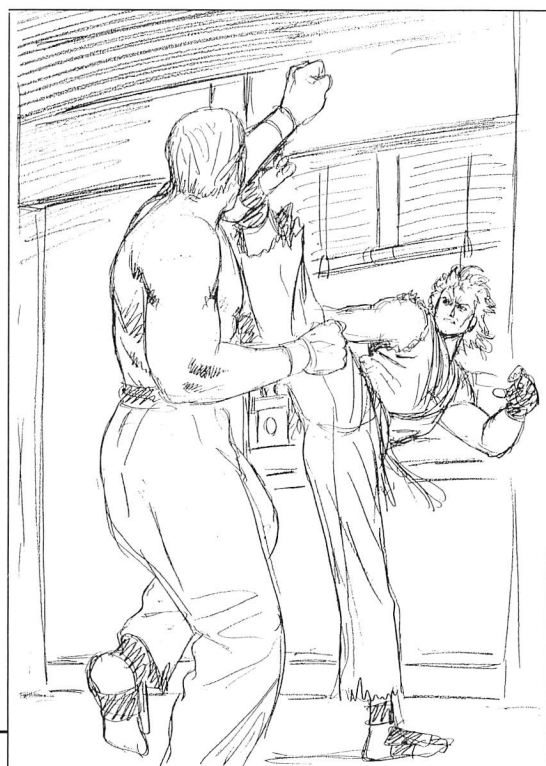
龍とリョウ



笑うリョウ、ユリ、ロバート、タクマ



影二とリョウ



立ちキックするリョウ



跳び蹴りするリョウ

ROBERT GARCIA



●ロバート・ガルシア

RYO SAKAZAKI



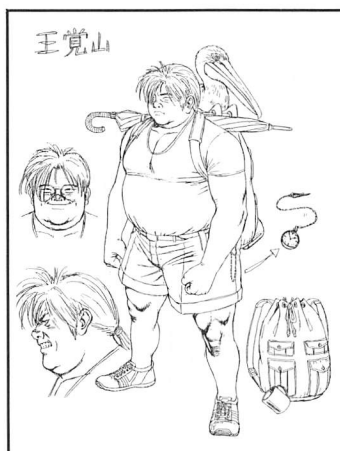
●リョウ・サカザキ

王覚山



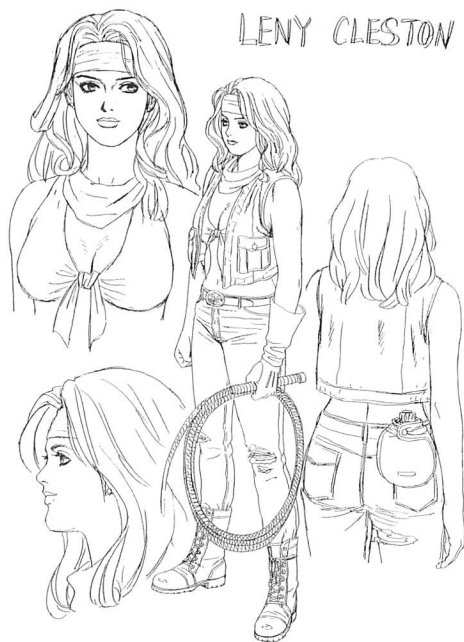
●王覚山その1

王覚山



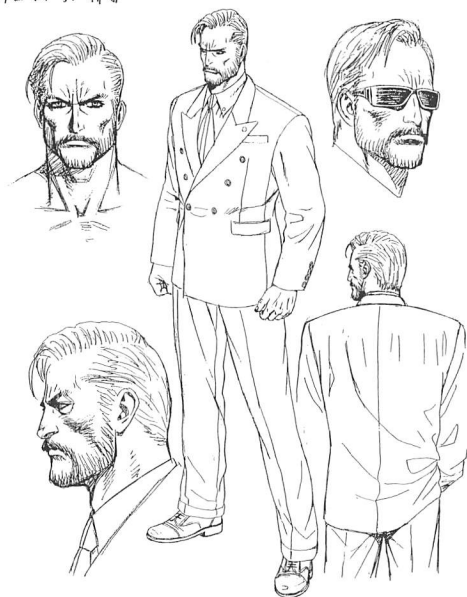
●王覚山その2

LENY CLESTON



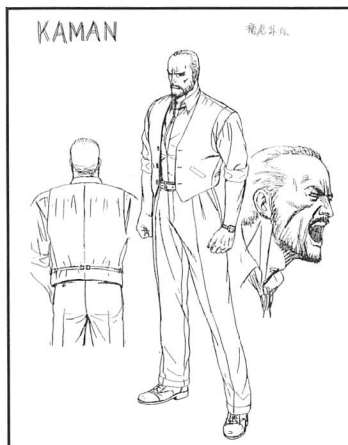
●レニィ・クレストン

KAMAN



●カーマン・コールその1

KAMAN



●カーマン・コールその2

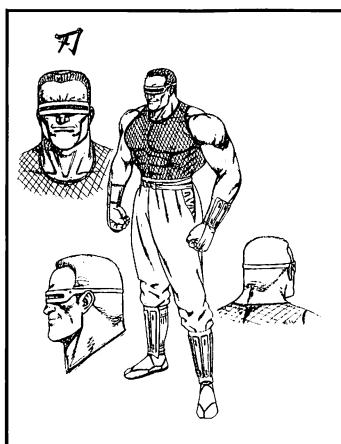
RODY



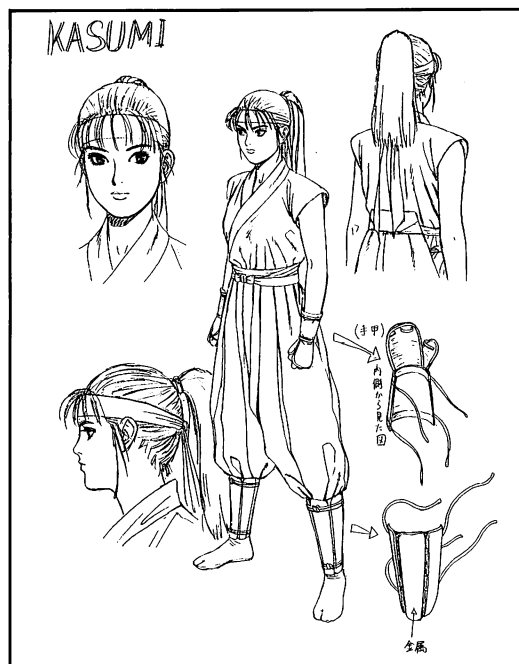
●ロディ・パーツ



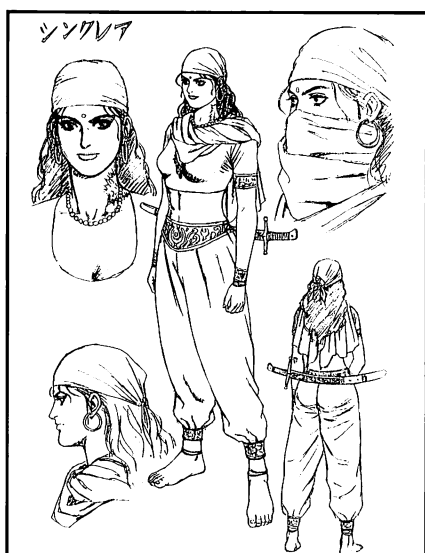
●刃その1



●刃その2



●藤堂香澄



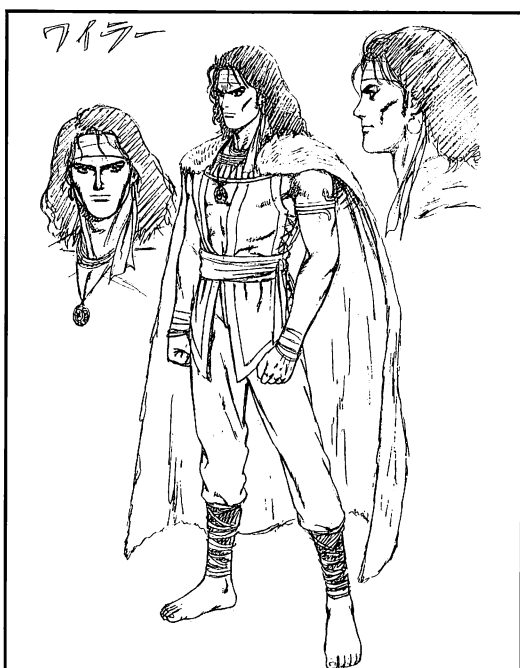
●シンクレア



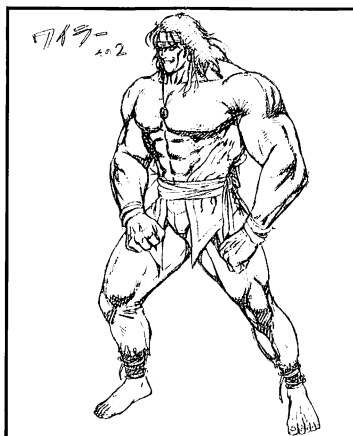
●ガディその1



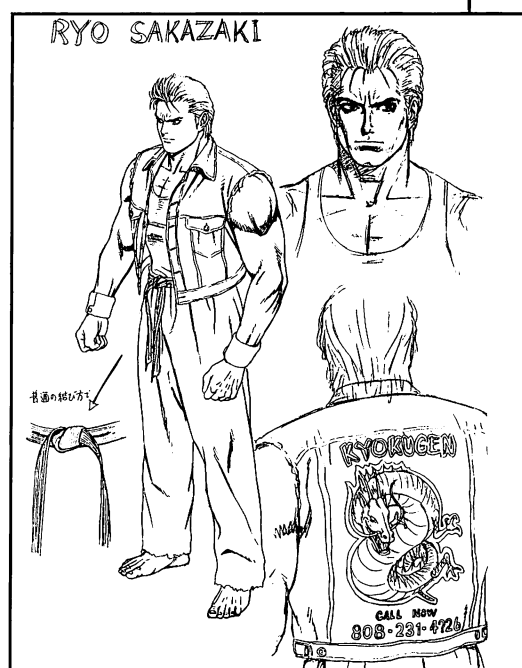
●ガディその2



●ワイラーその1



●ワイラーその2



●リョウ・サカザキその2

「King Of Fighters」シリーズ ラフスケッチ



右手燃やす京



両手上げる京



京、全身



京とユキ



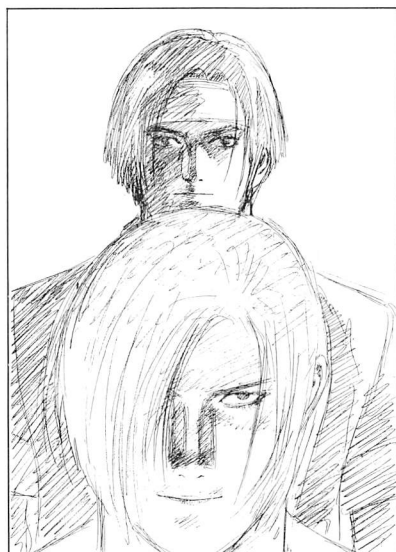
京、ナナメから



電柱によりかかる京



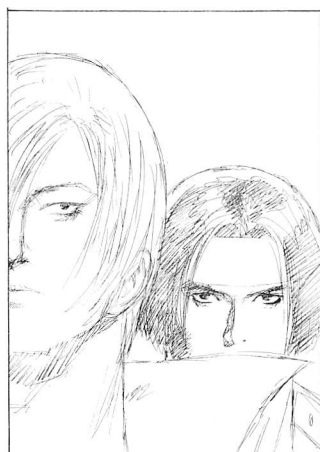
庵



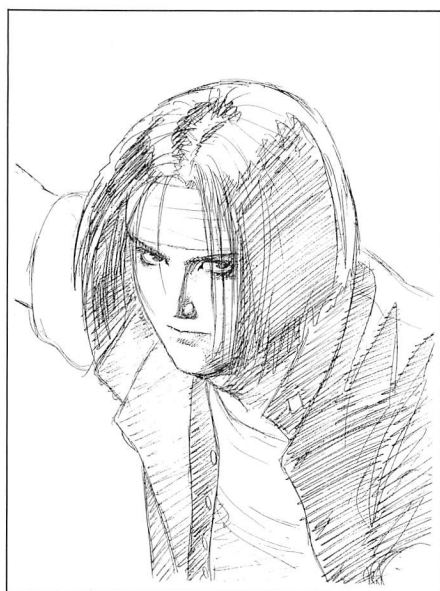
京と庵 2



京と庵、戦う



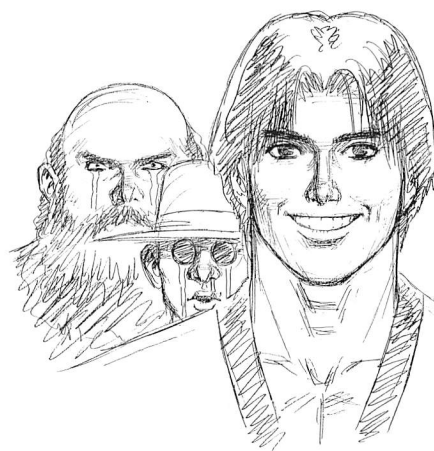
京と庵 1



腕を上げる京



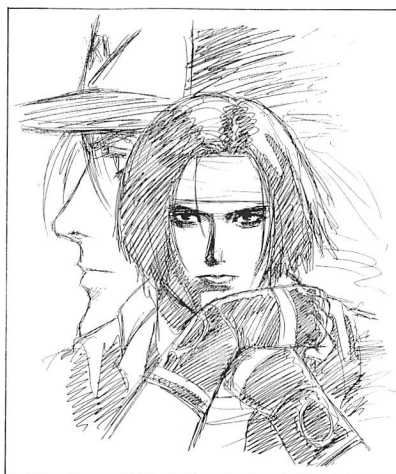
手の甲を見せる京



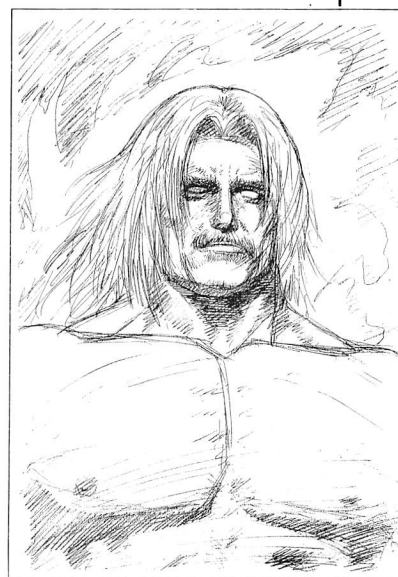
キム・チョイ・チャン



京とテリーその1



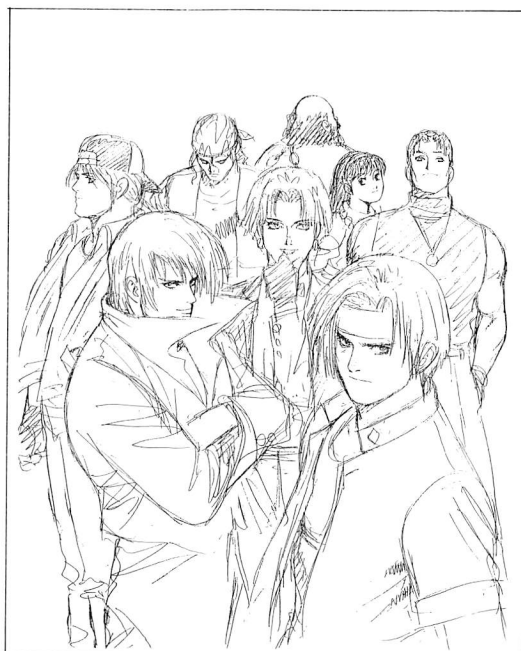
京とテリーその2



ルガール



京・庵・柴舟・ルガール



K・O・Fキャラ集合1



K・O・Fキャラ集合2

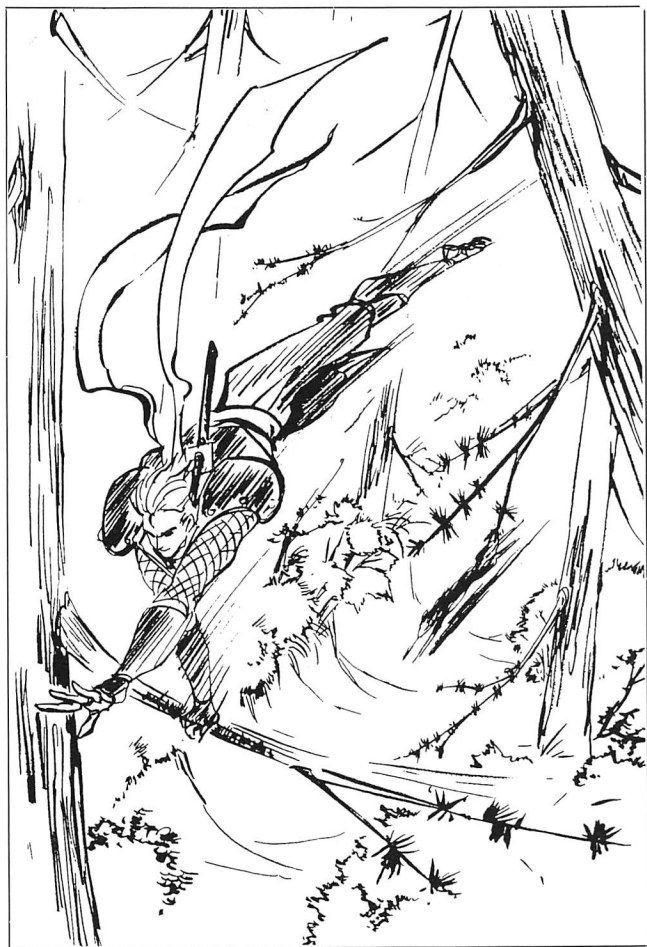
白井影二作 原画&ラフスケッチ集

餓狼伝説シリーズ

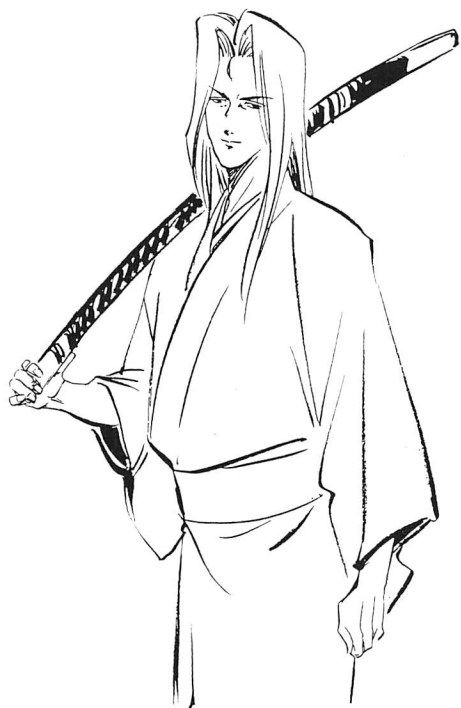
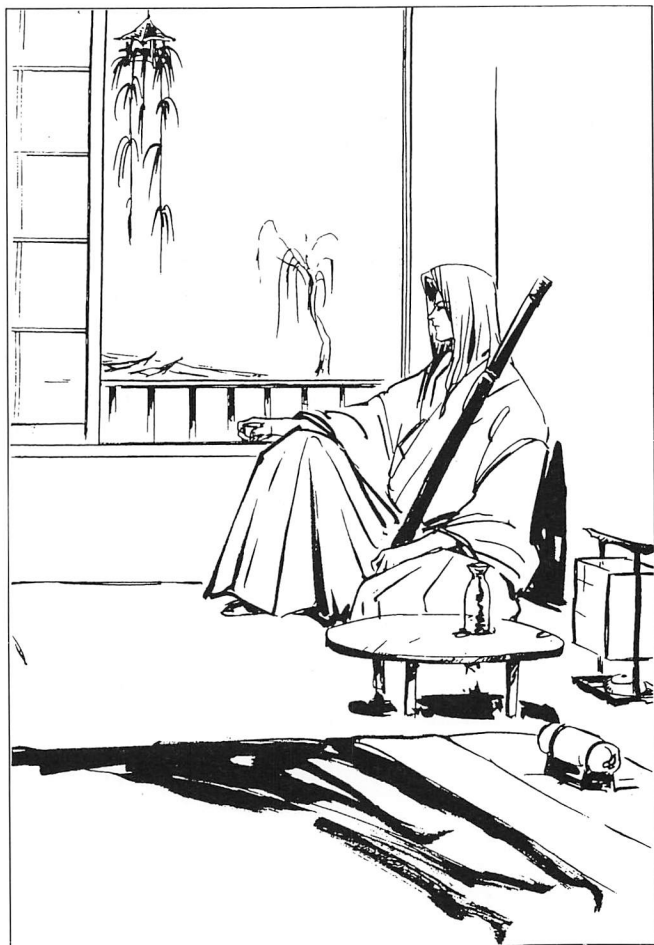


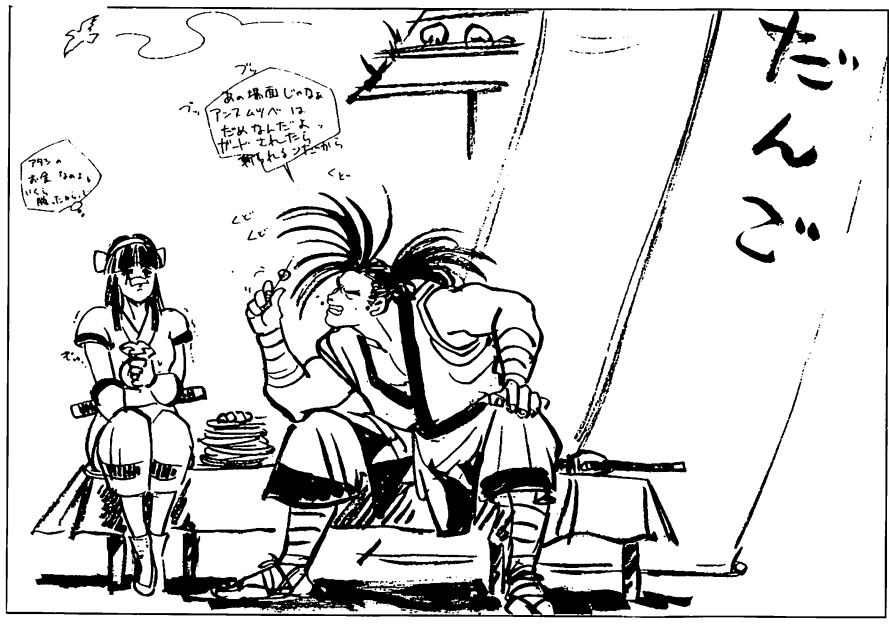
龍虎の拳2

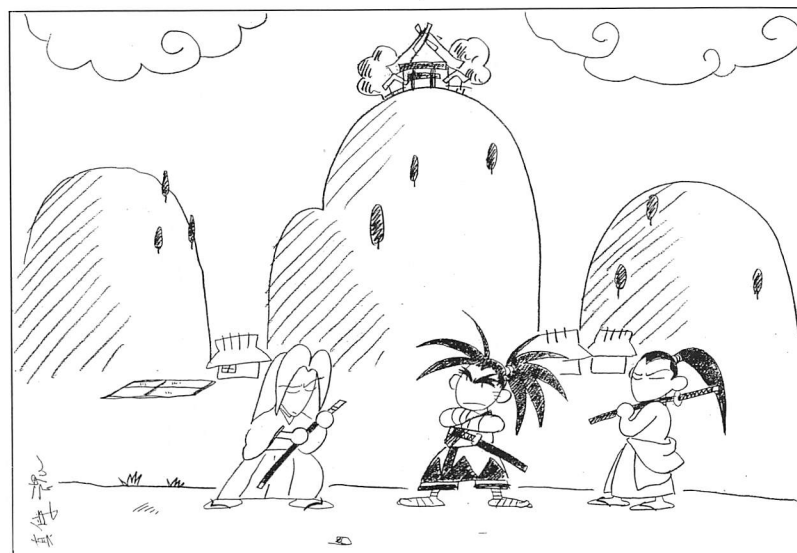


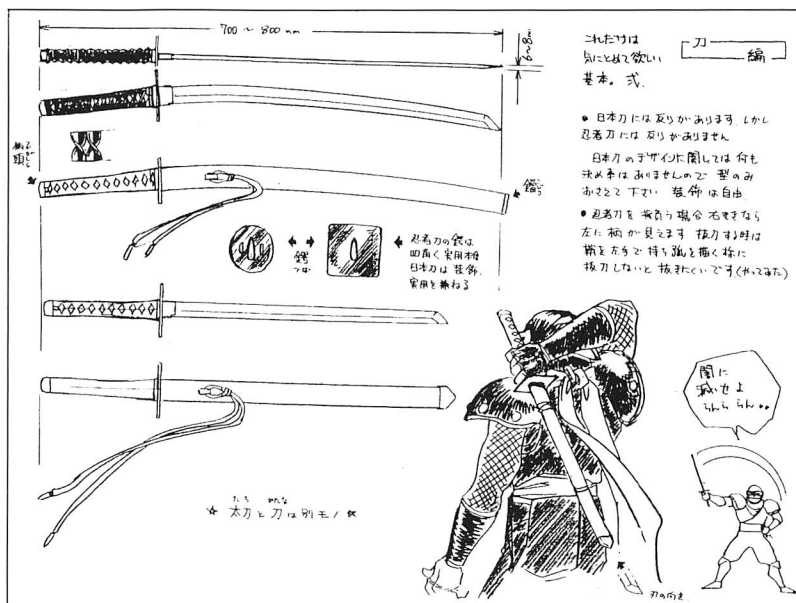
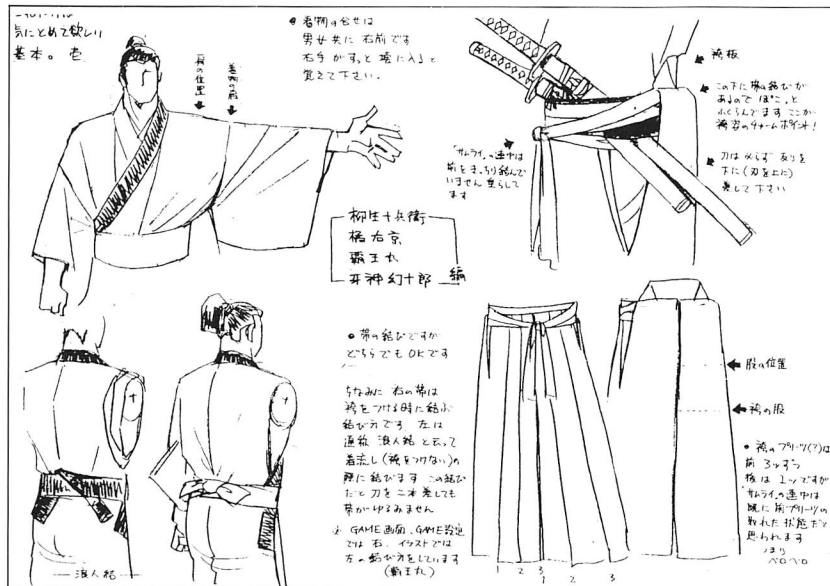


真サムライスピリッツ



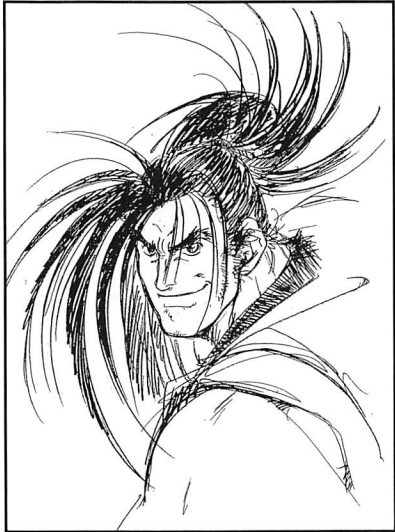






ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

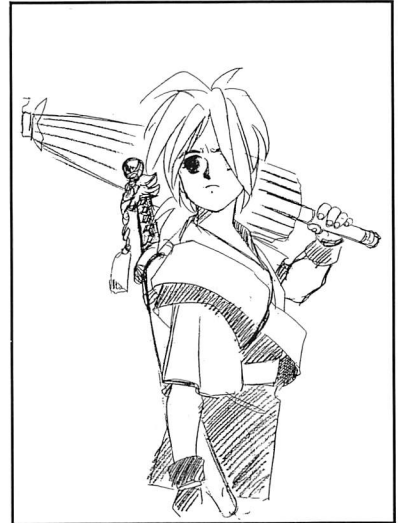
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣



●覇王丸



●ナコルル



●緋雨 閑丸



●壬無月 斬紅郎



●服部半蔵



●天草四郎時貞



●千両 狂死郎



●黒子



●リムルル



●牙神 幻十郎



●橘 右京



●花風院 骸羅



●首斬り破沙羅



●ガルフード



今再び、伝説の男たちが帰ってきた…

—新たなる闘い—

餓狼伝説2バック・ストーリー

サウスタウンの支配者「ギース・ハワード」。財界の大物からチンピラまで、世界中で彼の名を知らない者はいない。いまや彼の権力と野望は、世界を手に入れるのに十分なほどふくれ上がっていた。

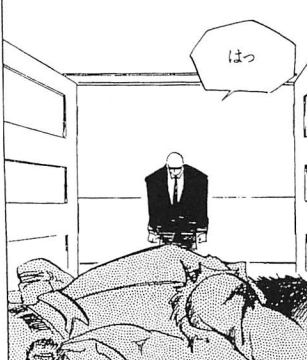
しかし、なぜかギースは世界進出をためらっていた。その昔、彼の前にジェフ・ボガードが立ちはだかった時よりもさらに強大な壁を、いまギースは本能で感じとっていたのだ…。



親愛なるギース・ハワード様へ
そろそろあなたの役目も終わる。素晴らしい悪役ぶりはもう十分に楽しませてもらった。これは私からのお礼だが、新たな闇の時代が来る。あなたには舞台を降りてもらう。
ヴォルフガング・クラウザー



「クラウザー」「暗黒の帝王」という以外すべてが謎に包まれている男。ギースの心に立ちこめる暗雲の正体である。



餓狼伝説2オフィシャルコミック

2

1



そんな中、今年もギース主催の「キング・オブ・ザ・ファイターズ」が始まった。今大会は特に「クラウザー」に対抗すべくビリーやライデンたち、用心棒の本格強化を兼ねていた。

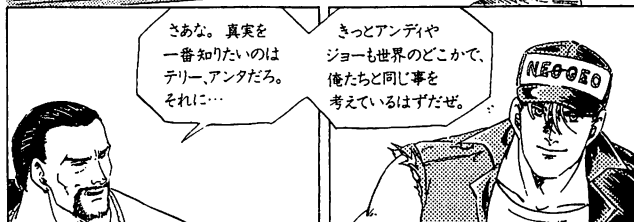
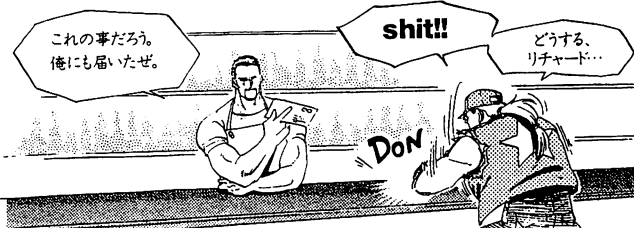
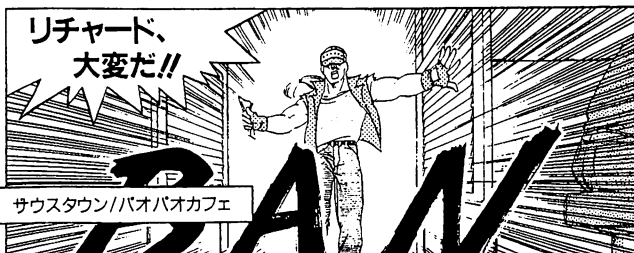
だがここに、意外な番狂わせがギースを待っていた。思いもよらぬ「宿命」の男達の参加である。



天は、ギースとクラウザーの対決を嫌ったのだろうか。ギースの舞台幕はここで閉じる。



月日が流れた。

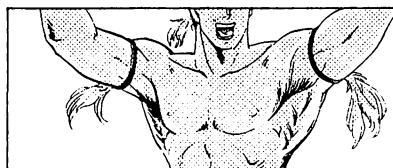
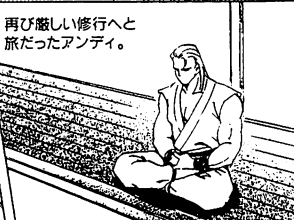
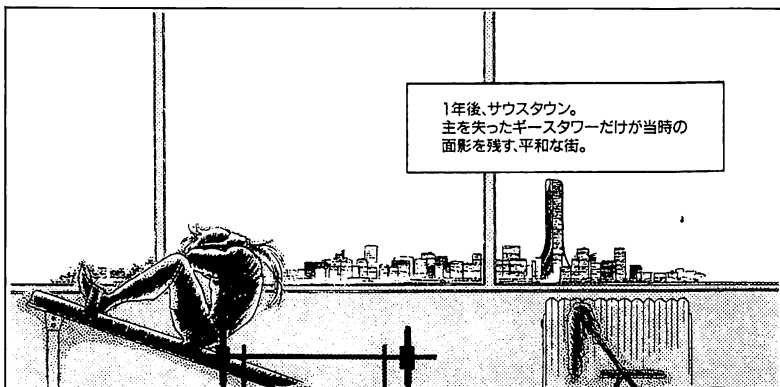


リチャードの言葉は正しかった。
招待状はアンディ、ジョー含め、
世界中のファイターに送られていたのだ。

試合の日時・場所・対戦相手など、開始ギリギリまですべてが謎に包まれている。それぞれの"新たな闘い"へ...

Let's fight!

3



ムエタイのスーパーstarとして
活躍中のジョー。

3人3様の暮らしの中、
発出人不明の招待状がテリーのもとへ。
...今年も恒例の
「キング・オブ・ザ・ファイターズ」を開催いたします...

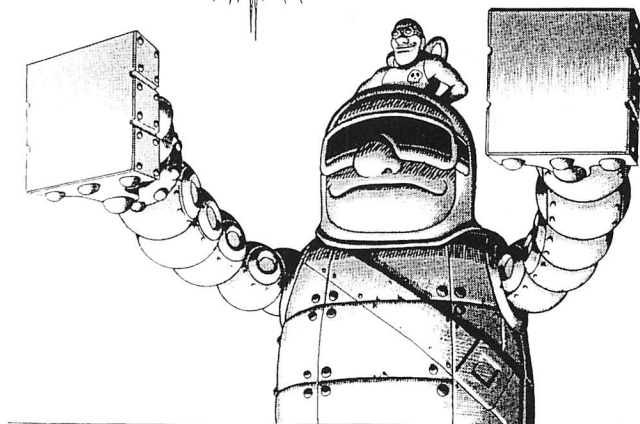
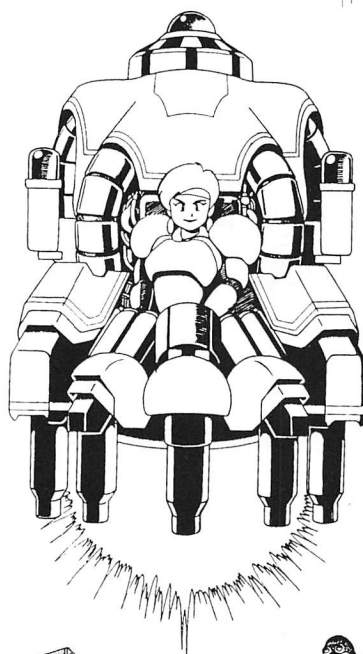
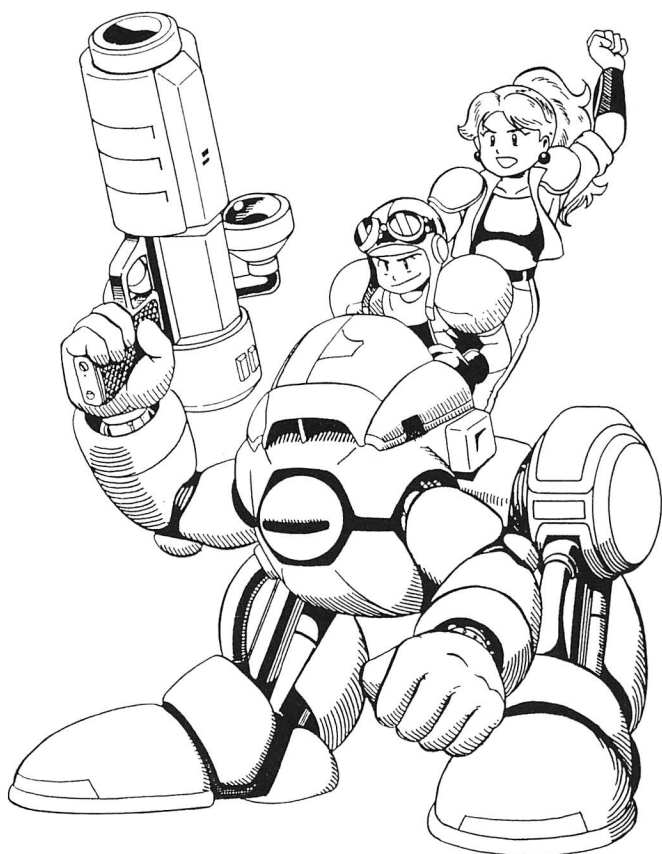
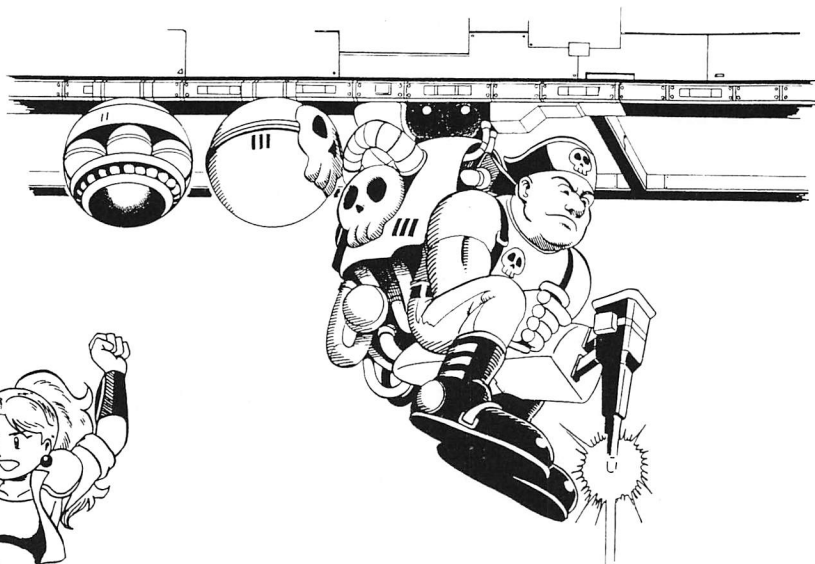


4

餓狼伝説2オフィシャルマンガ
ケント紙
インク、Gペン、ICスクリーン

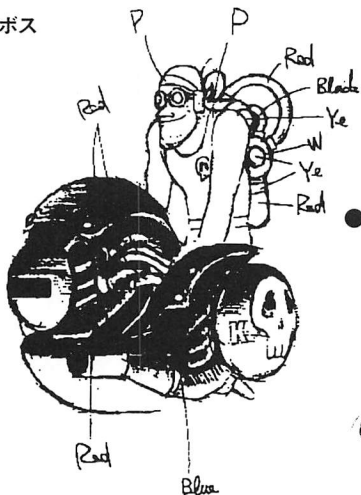
NAO.Q作 原画&ラフスケッチ集

トップハンター マニュアル用イラスト

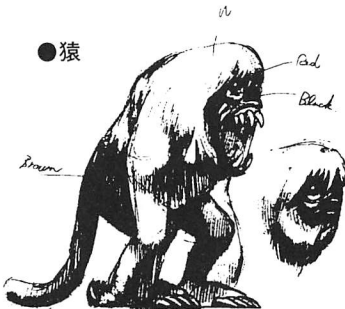


トップハンター設定原画集

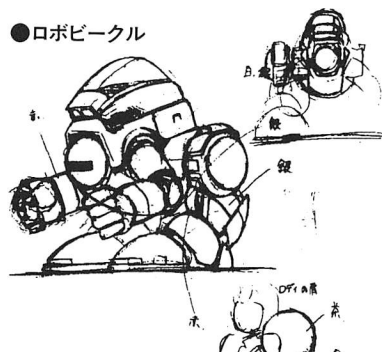
●火の惑星のボス
バーン



●猿

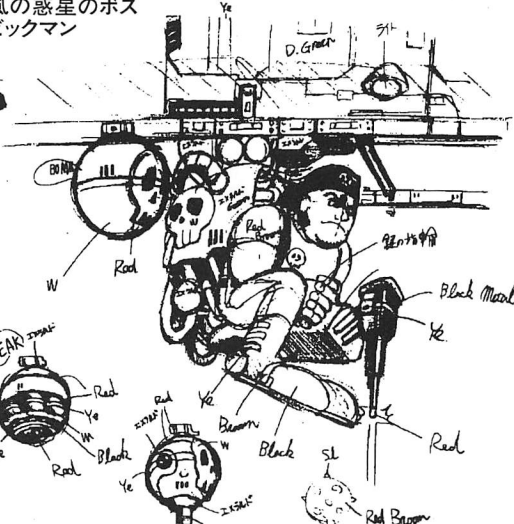
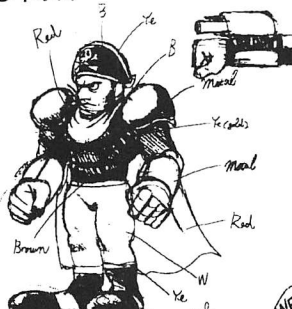


●ロボビークル

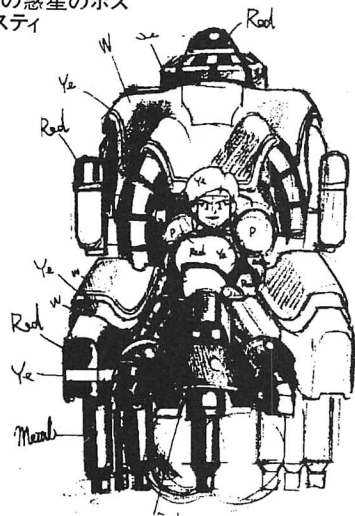


●風の惑星のボス
ビクマン

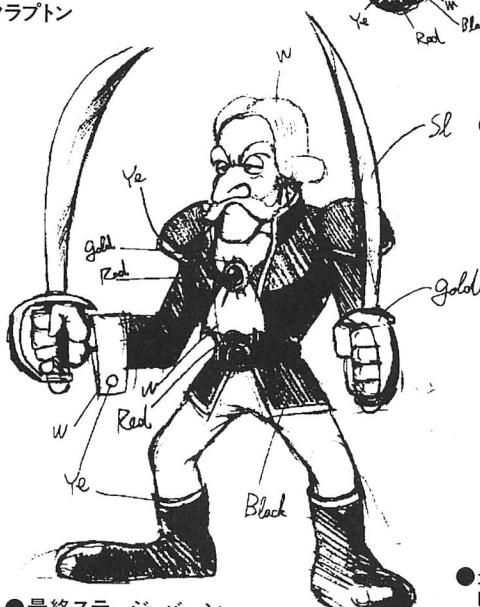
●中ボス



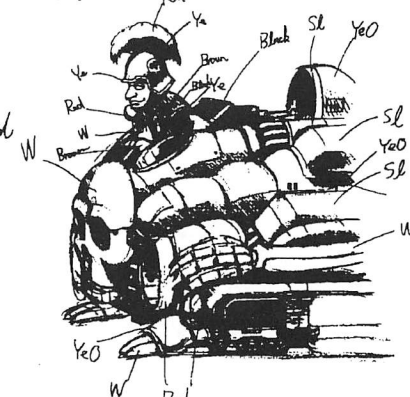
●氷の惑星のボス
ミスティ



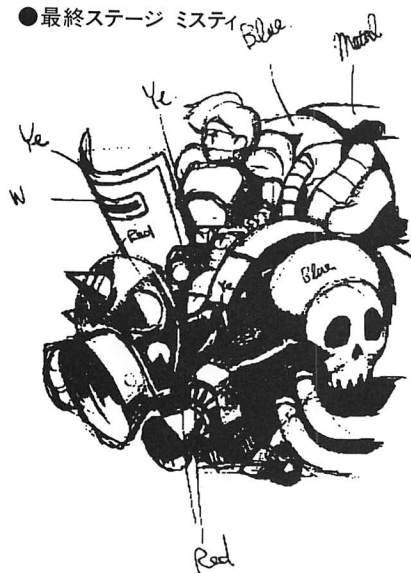
●クラプトン



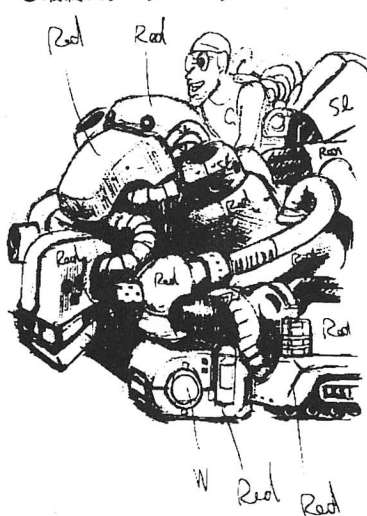
●森の惑星のボス
スライ



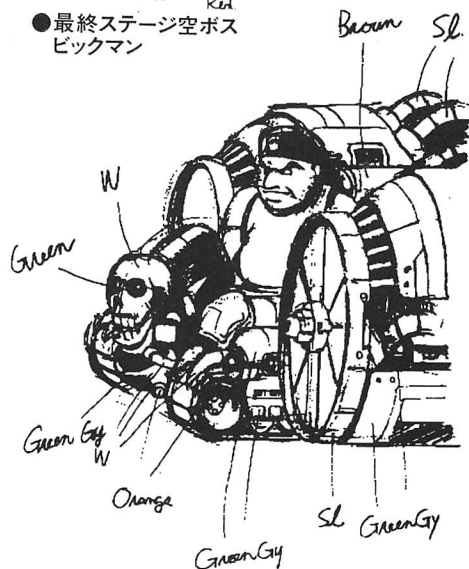
●最終ステージ ミスティ



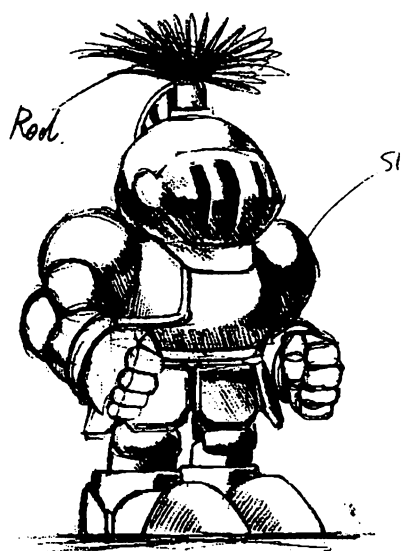
●最終ステージ バーン



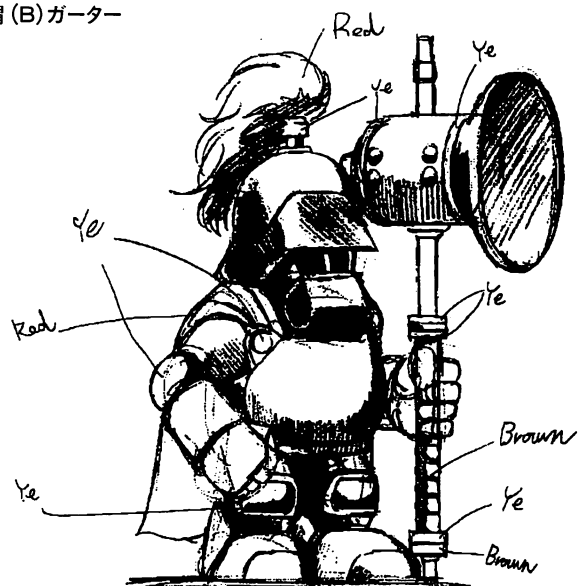
●最終ステージ空ボス
ビクマン



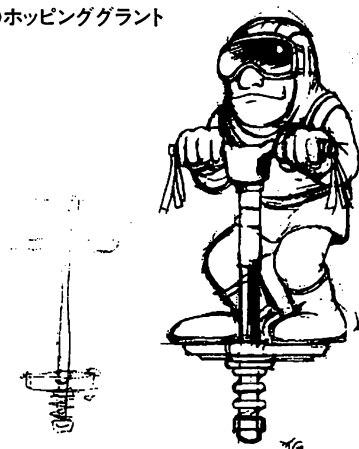
●甲冑A



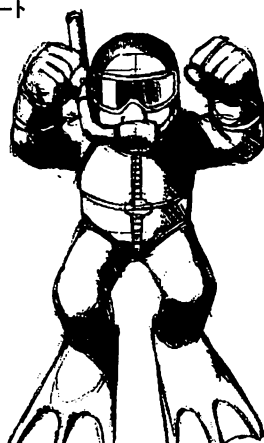
●甲冑(B) ガーター



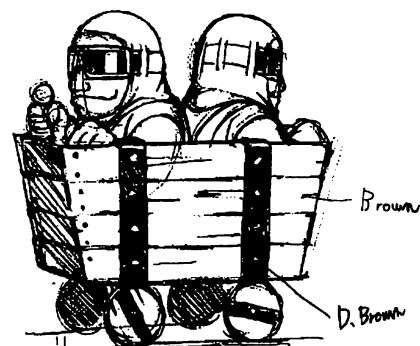
●ホッピンググラント



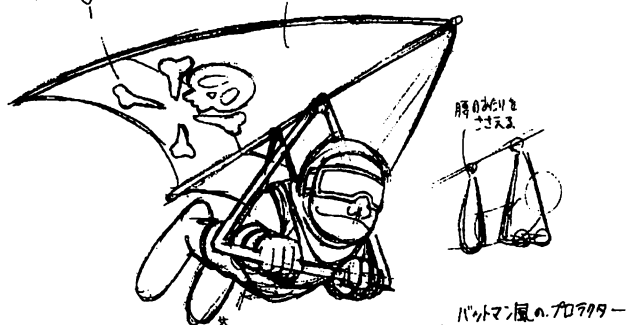
●スキューバブルート



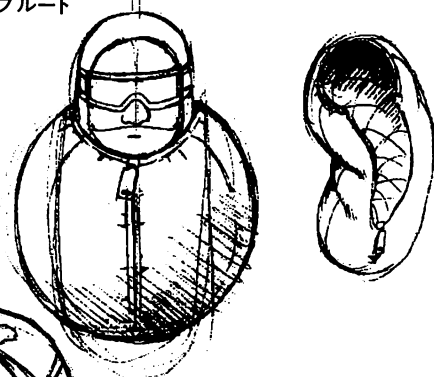
●トロコブルート



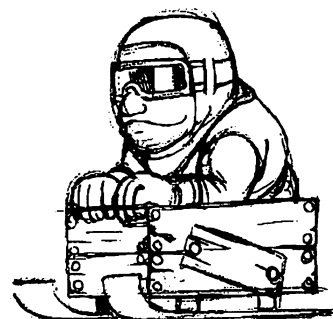
●ハングライダーブルート



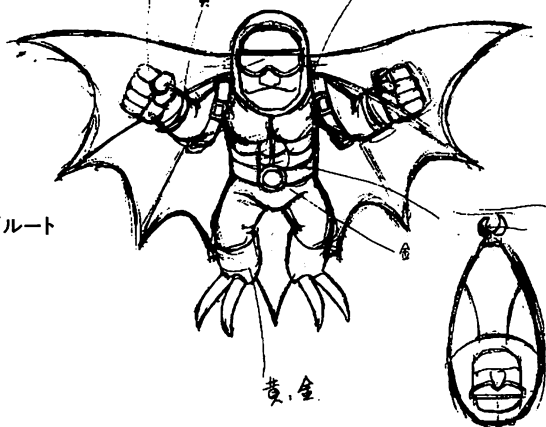
●寝袋ブルート



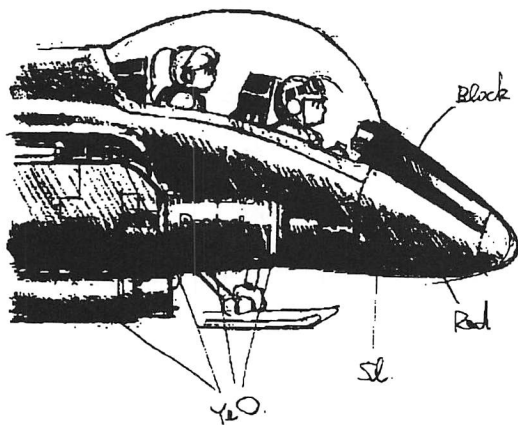
●ソリブルート



●こうもりブルート

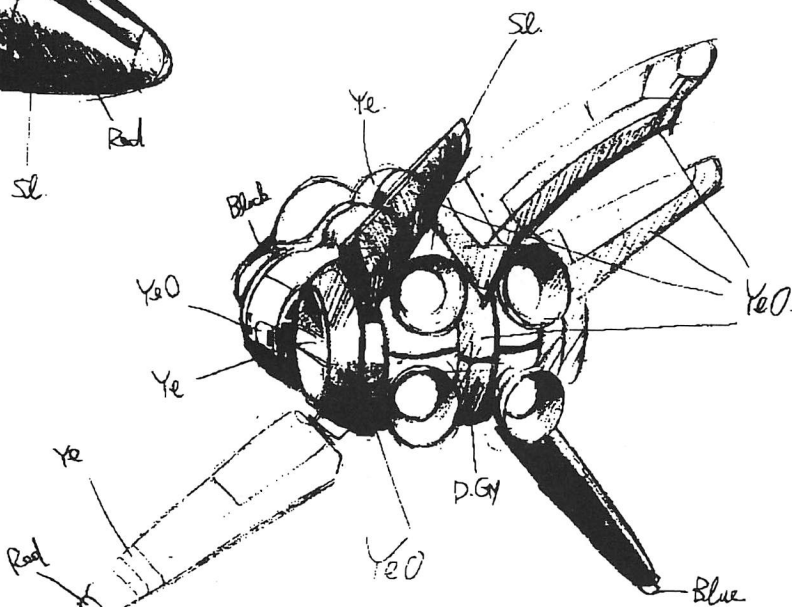
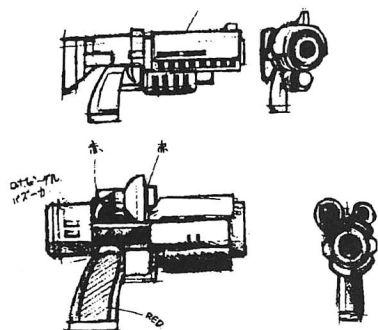


●パラシュートブルート



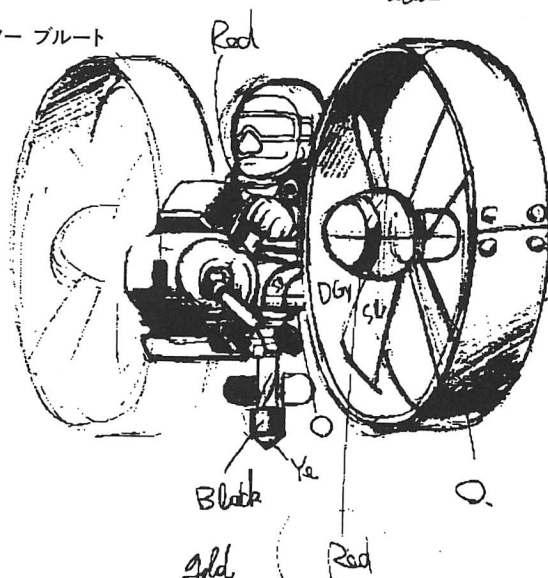
●プレイヤー飛行機

●ガン各種



●ヘリコプター ブルート

●各アイテム



資料を作る為に、画面からキャラを写し取っていた中で、各アイテムの食べ物を写している時が一番楽しく描いていたような気がします。私自身は、ペン入れしてカラーで描きたかった。

NAO, Q

写すのは、
緑スージーの
最終面の時
同じ形。

オズマウォーズ



©SNK 1979

1979年 シューティング
2方向レバー+1ボタン

さまざまなパターンで攻めてくる隕石群や宇宙船を撃退していく。1つのパターンを全滅させれば次のパターンへ。弾や体当たりをくらうとエネルギーが激減し、エネルギー0で大爆発を起こす。面の最初、中間地点で大きな戦艦からエネルギーの補給を受ける。敵は線状のものや小さいものが多く弾を当てるのが難しかった。車輪みたいな敵がばらばらと弾を出すのがいやしかった。最後に流星が斜めに落ちてくるのが印象的。心に残る名作。

サファリラリー



©SNK 1979

1979年 ドットイート
2方向レバー+1ボタン

縦スクロールのドットイート。車を操作してドットを取っていく。道路が切れている所では車線を変えられる。ボタンは押すと加速し、はなせば減速する。加速中は1車線、減速中は2車線の変更が可能である。対向車は最初は1台だが、面を追うことに2台、3台と増えていく。時々画面を横ぎる、ヘビやライオンなどの動物は上を通る(ひき殺す)とボーナス得点。単純だがやり出すと止まらない魅力のあるゲーム。

与作



©SNK 1979

1979年 アクション
2方向レバー+1ボタン

画面上の3本の木を切り倒すゲーム。地中からは蛇が、空からは鳥がふんを落として攻撃してくる。また落ちてくる木の枝に当たっても死だ。木を倒すことに出てくる猪は木の陰でやりすごすことができた。のんびりした、不思議な味のあるゲームであった

巻末特別企画! SNK GAME HISTORY

ゲーム業界の歩みと共に、
SNKの発売したすべてのゲームを一挙掲載!

※原則的に、SNKが制作・販売したゲームを掲載しています。
同じ年内のタイトルは、発売された順に並んでいます。

※ジャンルの略称
(BAT)・・・対戦格闘
(SHT)・・・シューティング
(ACS)・・・アクションシューティング
(ACT)・・・アクション
(PUZ)・・・パズル
(RAC)・・・レース
(SPT)・・・スポーツ
(TBL)・・・テーブル
(QUZ)・・・クイズ
(BLO)・・・ブロック崩し系
(RPG)・・・ロールプレイング
(ETC)・・・その他

※特殊な操作系のゲームには、タイトル名の後にマーフをつけて区別してあります。

(RR)・・・ループレバー使用ゲーム
(GUN)・・・ガン使用ゲーム
(NET)・・・業務用ネオジオソフトで、通信対戦機能のあるソフト

発売年	1978年	1979年	1980年	1981年	1982年		
ゲームタイトル	マイコンキット2 マイコンキット3 マイコンブロック	オズマウォーズ サファリラリー スペースマイコンキット	与作 スぺースマイコンキット ヴァンガード アトムスマッシュヤー	サスケVSコマンダー ヴァンガード アトムスマッシュヤー	麻雀教室 ファンタジー スーパータンク サターン・オブ・サターン	ラッソ プロビリヤード パイオニアバルーン	
	(BBL) (LLO) (OOO)	(SPH) (UUC) (TZT)	(SSH) (HHT) (TTT)	(SSH) (HHT) (TTT)	(ATB) (CTL) (SLT)	(ACT) (BCT) (SLT)	
ゲーム業界の動き	スペースインベーダー(タイトル)発売	ギャラクシアン(ナムコ)発売 平安京エイリアン(電気音楽)発売	クレイジークライマー(日本物産)発売 バックマン(ナムコ)発売 任天堂より「ゲームウォッチ」が発売される	ドンキーコング(任天堂)発売	デイングダグ(ナムコ)発売 ボールボジション(ナムコ)発売 セガ、バンダイ、トミー各社から家庭用ゲームが発売され、テレビゲーム戦国時代に		

ヴァンガード



©SNK 1980

1980年 シューティング
8方向レバー+4ボタン

縦、横、斜めのスクロールに、固定画面まである異色のシューティング。4ボタンで上下左右に弾を撃てる。パワーアップ等はなく、ENERGYゾーンを通ると一定時間無敵。面ごとにスクロールスピードが上がる。いろいろな面でアイデアが斬新だった。

サスケVSコマンダー



©SNK 1980

1980年 固定画面シューティング
2方向レバー+1ボタン

3面構成で1、2面は規定数の忍者を倒せばクリア。忍者は画面中にボンと現れて斜めに飛んでくる。倒すと死体となって落ちてくる。3面はボス面で火炎、分身等得意の術で攻めてくる。2面クリアでパワーアップし、特にボス戦が熱いゲームであった。初めてボス戦の面白さが大きくクローズアップされたゲーム。

ファンタジー



©SNK 1981

1981年 アクション
8方向レバー+0ボタン

連れ去られたシェリーを追いかけて、船への着地から海賊退治、障害物をよけながら進む強制スクロール面等全8面から構成される冒険アクション。最後は敵の大砲でヘリを同士討ちさせるなどレバーのみの操作だが、ゲーム的には実に凝った奥深い内容だった。

パイオニアバルーン



©SNK 1982

1982年 シューティング

名作「ファンタジー」の続編であり、下方に攻撃できるのが大きな特徴である。気球を操作して数々の関門（鳥、竜巻、コングなど）を潜り抜け、最後は砦に着陸すれば1周クリアだ。米国西部開拓時代の設定が泣かせる。

ラッソ



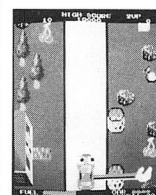
©SNK 1982

1982年 アクション

8方向レバー+2ボタン

とても奇抜で楽しい投げ縄アクションで、カウボーイの気分を堪能できるぞ（笑）。牧場内を飛びまわる馬や羊、そして牛といった動物にむかってロープをヒュルヒュルと投げて捕まえる。まとめて捕まえれば高得点だ。

ジョイフルロード



©SNK 1983

1983年 アクション

2方向レバー+2ボタン

強制スクロールで1本道を走りながら、道路わきに落ちているリンゴやサクランボに手を伸ばして取りながらゴールを目指す。リンゴの芯等のゴミをゴミ箱に入ればボーナス。伸ばした手が障害物にあたると動けなくなる。アイデアが奇妙、かつ秀逸なゲームであった。

1983年	1984年	1985年	1986年	1987年	1988年
マッドクラッシュ ターニングポイント ジョイフルロード	ジャンピングクロス グラフィック キャンバス ヴァンガード2	メインイベント ハル21 T.A.N.K A.S.O	バミューダトライアングル 怒号層 怒アテナ	ワイルドウォーズ タツチダウンファイバー サイコソルジャー	ファイティングサッカー ファイティングゴルフ パドルマニア タツチダウンファイバー2 脱獄 航空騎兵物語 カントリークラブ
(A)(P)(P)(R) (C)(U)(U)(A) (T)(Z)(Z)(C)	(S)(P)(A)(R) (H)(U)(A)(C) (T)(Z)(T)(C)	(S)(H)(S)(S) (H)(R)(H)(P) (T)(R)(T)(T)	(S)(H)(S)(S) (T)(R)(T)(T) (R)(C)(S)(S) (T)(R)(T)(T)	(S)(H)(S)(S) (T)(R)(T)(T) (A)(S)(S)(S) (C)(P)(T)(T)	(S)(S)(S)(S) (P)(H)(T)(T) (T)(T)(T)(T) (T)(T)(T)(T)
ゼビウス（ナムコ）発売 ハイパーオリンピック（コナミ）発売 任天堂より「ファミリコンコンピュータ」が発売される	ドルアーガの塔（ナムコ）発売 ロードランナー（アイレム）発売	スペースハリアー（セガ）発売 グラディウス（コナミ）発売 魔界村（カプコン）発売 風営法改正 夜12時以降のゲームコーナーの出入りが禁止される	アウトラン（セガ）発売 源平討魔伝（ナムコ）発売 ゲームスト創刊	ダライアス（タイトー）発売 R.I.T.Y.P.E（アイレム）発売 NECより「PCエンジン」が発売される	テトリス（セガ）発売 グラディウスII（コナミ）発売 セガより「メガドライブ」が発売される

タンゲラムQ



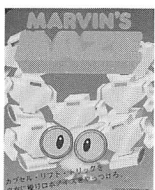
©SNK 1983年

1983年 パズル

4方向レバー+2ボタン

純粋なパズルである。画面の中央には各面の目標となる図形が表示されていて、回りには色々な形のパーツが置いてあるので、それらを上手く組み合わせて目標の図形を完成させる。59種類のバリエーションに挑戦する。

マービンスメイズ



©SNK 1983

1983年 ドットイット

4方向レバー+0ボタン

迷路上のドットを食べていくのだが、フィールドはなんと2階建ての構成になっている。フィールドの角にエレベーターが付いているので、それで上下の階に移動しつつクリアを目指す。ACWという別名もある。

A S O



©SNK 1985

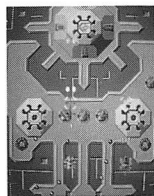
1985年 シューティング

8方向レバー+2ボタン

SNKのSF縦シューティングの名作。自機のパワーアップ・ダウンやアーマーの揃え方など、マニアックでゲーム性の高いシステムが特徴的。各面の終りに登場する個性的なボスも魅力的だった。ゲームの奥深さでは、シューティングの歴史に名を刻むほどの作品と言える。全12面。

SNK GAME HISTORY.

ハル21



©SNK 1985

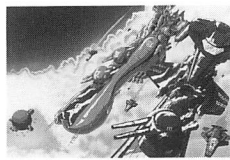
1985年 シューティング

8 方向レバー+2 ボタン

縦画面スクロールタイプのシューティングゲーム全盛期に発売された同タイプのゲーム。森林のグリーンをバックにメタリックな敵キャラが非常に印象的で、ステージ後半に出現するボスキャラの個性的なデザインは必見。又、シューティングゲームとして非常にゲーム性の深いものであった。

バミューダトライアングル

©SNK 1986



1986年 シューティング

ループレバー+2ボタン

ループレバーによるゲーム性を、シューティングに取り
込もうとした意欲作。自機は戦艦で、非常にデカイため、
ASOの世界で、TANKの自機が戦っているような異
様なゲームだった。逆スクロールする場面が印象的。

1989年	1990年	1991年	1992年
SAR メカナイズドアタック ビーストバスターズ 原始島 怒3	NEO-GEOM(VS)発売 NAM-1975 (SHT) ベースボールスターズ (SPT) プロフェッショナル (SHT) 麻雀狂列伝―西日本編― (SPT) トッププレイヤーズゴルフ (SPT) ライディングヒーロー (RAC) (NET) ザ・スーパースパイ (ACCT) (ACCS) サイバーリップ (ACCS) (PUZ) ジョイジョイキッド (SPT) (NET) リーグボウリング (SPT) (NET)	※この年以降のソフトは、 すべてNEO GEO用ソフトとなる ゴーストパイロット (SHT) (HCT) 戦国伝承 (ACCT) (HCT) キング・オブ・ザ・モンスターズ (SHT) (BAT) ASOIIラストガーディアン (SHT) (BAT) バーニングファイト (SPT) (ACCT) 2020年スーパーベースボール (SPT) (ACCT) ロボアミー (BAT) (ACCT) 餓狼伝説―宿命の闘い― (BAT) (ACCT)	得点王 (SPT) 餓狼伝説2―新たなる闘い― (BAT) 龍虎の拳 (BAT) キング・オブ・ザ・モンスターズ2 (BAT) ベースボールスターズ2 (SPT) ラストリゾート (SHT) SNK直営店「ネオジオランド」第1号店オープン 餓狼伝説がテレビアニメ化される 「フジテレビ系」バトルファイターズ餓狼伝説 ストリートファイターIIダッシュ (カプコン) 発売 ストリートファイターIIダッシュユーターボ (カプコン) 発売 ビスコ、ネオジオ参入「アンドロデューノス」発売 サミー工業、ネオジオ参入「ビューポイント」発売
ワルキューレの伝説 (ナムコ) 発売 ファイナルファイト (カプコン) 発売 任天堂より「ゲームボーイ」が発売される	パロディウスだ! (コナミ) 発売 雷電 (セーブ開発) 発売 ADKがネオジオに参入 ネオジオ発売と同時に「マジシャンロード」を発売 任天堂より「スーパーファミコン」が発売される セガより「ゲームギア」が発売される	ストリートファイターII (カプコン) 発売 スターブレイド (ナムコ) 発売 NECより「PCエンジンDUO」発売 セガより「メガCD」発売	

脱獄

©SNK 1988



1988年 アクション

8 方向レバー+3 ボタン

SNK初の脱獄アクションゲーム。襲いかかる刑務所役人を蹴散らしつつ、大切な人の待つ祖国へと生還するのが目的。

長いこと務所に捕らわれていたわりには、タフでエネルギーギッシュな主人公がポイント。

パドルマニア

©SNK 1988



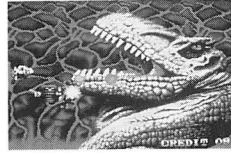
1988年 アクション

8 方向レバー+2 ボタン

スカッシュとエアホッケーを足したような対戦型のスポーツゲーム。このゲームで面白いのは対戦相手て、聞いたことのあるテニスプレイヤーはもとより、果てはバレーや相撲シンクロナイズドスイミング、サーファーと対戦、と爆笑もの相手と戦う。

原始島

©SNK 1989

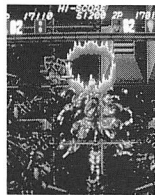


1989年 シューティング

8 方向レバー+2 ボタン

恐竜が支配する原始の島を舞台とした横シュー。襲いかかる恐竜や、古代生物を倒しながら進む。ボタン操作でショットの種類と方向を、自由に変えられるオブションが特徴。高いレベルで良くまとまった隠れた名作だ。

SAR ©SNK 1989

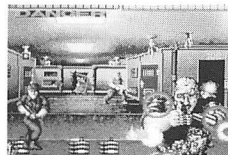


1989年 シューティング

ループレバー+2ボタン

「Search And Rescue」とタイトルにもある通り、異星へと事故で不時着した宇宙船を探索、救助するのがこのゲームの目的。様々な武器を駆使して、次々と現れるエイリアンをなぎ倒す爽快感は満点！

メカナイズドアタック ©SNK 1989



1989年 ガンシューティング

登場する敵の大半がサイボーグという設定で、耐久力が異常なまでに高い。消費する弾数と、補充される弾薬が反比例するかのごとく少なく、自然に命中率が上昇するようになる。

NAM-1975 ©SNK 1990



1990年 シューティング

8方向レバー+3ボタン

記念すべき銀河初のネオジオゲーム第1作。ベトナムを舞台にして、2人の精鋭軍人が狂喜の科学者と対決する。プレイヤーの動ける範囲は手前のラインだけで、サイトを敵に合わせての攻撃がウリ。

1993年	1994年	1995年	1996年
ミューティション・ネイション サッカーボール フットボールフレンジー (ACT) (SPT) (T)	龍虎の拳がテレビアニメ化される (フジテレビ系) バトルスピリッツ 龍虎の拳 餓狼伝説スペシャル ファイヤースープレックス 戦国伝承 (BAT) (SPT) (ACT)	多目的アミューズメントパーク 「ネオジオワールド」をオープン 倍速CD-ROMドライブを搭載した 「NEO-GEO CD-2」が発売される セガとクロスライセンス契約を結ぶ 真サムライスピリッツ ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 トップハンター 得点王 龍虎の拳 (BAT) (BAT) (ACS) (SPT) (ACT)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 (BAT) (BAT)
「サムライスピリッツ」 大賞受賞	第7回ゲームスト大賞 「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」 大賞受賞 松下より「3DOリアル」、セガより「セガサターン」、ソニーより「プレイステーション」、NECより「PC-FX」、がそれぞれ発売される	鉄拳(ナムコ) 発売 バーチャファイター2(セガ) 発売 フェイス、ネオジオに参入「ぐるりん」 発売 ビデオシステム、ネオジオ参入「ソニックウイングス2」 発売 NMK、ネオジオに参入「オペレーションラグナロク」 発売 タカラ、ネオジオに参入「まる子デラックススタイル」 発売 テクノジャパン、ネオジオに参入「ダブルドラゴン」 発売 ハドソン、ネオジオに参入「天外魔境真伝」 発売 エイコム、ネオジオに参入「パルスター」 発売 ザウルス、ネオジオに参入「クイズ キング・オブ・ファイターズ」 発売 サンソフト、ネオジオに参入「ギャラクシーファイト」 発売 ファイトニングバイバーズ(セガ) 発売 ストリートファイターZERO(カプコン) 発売 ザウルス、ネオジオに参入「ギャラクシーファイト」 発売 ザウルス、ネオジオに参入「クイズ キング・オブ・ファイターズ」 発売	電脳戦機バーチャロン(セガ) 発売 ストリートファイターZERO2(カプコン) 発売 ナスカ、ネオジオに参入「ビクトリーナメントゴルフ」 発売 任天堂より「NINTENDO 64」が発売される

サイバーリップ ©SNK 1990



1990年 アクション

8方向レバー+3ボタン

ネオジオ初期に発売されたガンアクションゲーム。天井や障害物にぶら下がりながら、科学が生んだ異形のモンスターどもを仕留めていく爽快痛快な一作。

戦国伝承 ©SNK 1991



1991年 アクション

8方向レバー+3ボタン

エキゾチックな東洋情緒に包まれた戦国アクション。カウボーイと背筋の伸びたナイスガイの2人が、様々な変身能力を使いながら魔界を突き進む。曲がイジョーにゲームにマッチングしているのがヨイ塩梅。

マイコンキット ©SNK 1978



1978年 ブロックくずし系

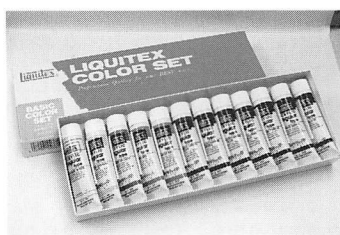
パドル

マイコンというネーミングがレトロチックだが、この時代にしては画期的である。タイトルにもあるように、容易にいくつかのゲームに変更できるキットがある。基本的にブロックくずしばかりだが、注目すべき点である。

画材紹介

協力：Too

普段、SNKのイラストレーターの方々が扱っている画材を一気に紹介。イラストを描く人は参考にしてくれい！いや、下さい。



リキテックス



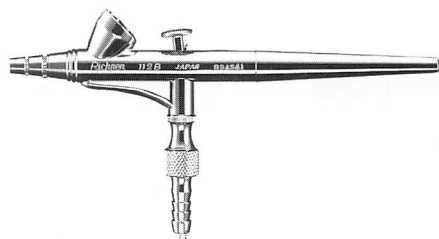
ドクター
マーチン
カラーインク



クレセント
215



リキテックス
アクリルガッシュ



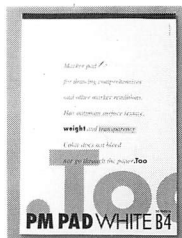
バニー 112B

その他：オリンポスHP-100B、オートリッチ方眼用紙
マクソン漫画用紙、ホルベインエアフラッシュ
バニロンブラシ、W&Nセーブル

NAO.Q

白井影二

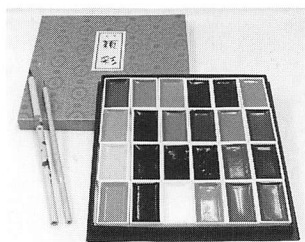
開明墨汁



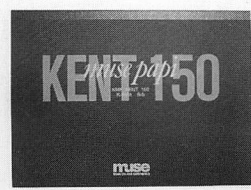
Too PM PAD



ターナーアクリルガッシュ



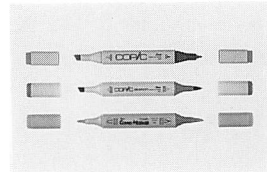
水干絵の具



セントブロック150



ホルベイン
ドロ잉
インク



コピック

その他：トンボデザインマーカー、リキテックス、墨運堂玄宗、吉祥 顔彩
ドクターマーチンカラーインク、Too線書no.1 no.2、Too玉毛白桂no.3

その他：ユニアーテレーズカラー
コピー用紙、Tooハイスクリプト 面相no.1 no.2
Tooスレンダー白桂no.2

協力 株式会社Too

〒150

東京都渋谷区恵比寿1-19-5
ウノサワ東急ビル4階

通信販売、カタログ請求に関するお問い合わせは
通信販売課
TEL 03-3441-0009まで

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST MOOK Vol.39
S N K I L L U S T R A T I O N S

SNK II JUST RATIONS

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST MOOK Vol.39
S N K I L L U S T R A T I O N S

定価2,000円
(本体1,942円)
送料380円

ゲームストムック 平成8年8月31日発行 第3巻第20号通巻39号
発行人／加藤 博 編集人／高橋己代子 発行／株式会社 新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 TEL:03-3293-9321
©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan

雑誌63381-39
1063381392002

